
MARK TRIBE/REENA JANA
Arte y nuevas tecnologías
TASCHEN

Los autores

Mark Tribe es un artista residente en Nueva York, donde también ejerce de conservador museístico. Es profesor asociado de Cultura Moderna y Estudio de los Medios en la Brown University (Providence, Rhode Island); allí imparte clases de producción con medios digitales. Ha organizado proyectos para el New Museum of Contemporary Art (New York), el MASS MoCA (North Adams, Massachusetts) y para inSite_05 (San Diego/Tijuana). En 1996 fundó Rhizome.org, un sitio en Internet dedicado al arte de los nuevos medios.

Reena Jana es editora y crítica de arte y reside en Nueva York. Ha escrito artículos sobre arte contemporáneo y cultura digital para un gran número de publicaciones, entre las que destacan *Artforum*, *Art and Auction*, *Art in America*, *ARTnews*, *Bookforum*, *Flash Art*, *frieze*, *The New York Times* y *Wired*.

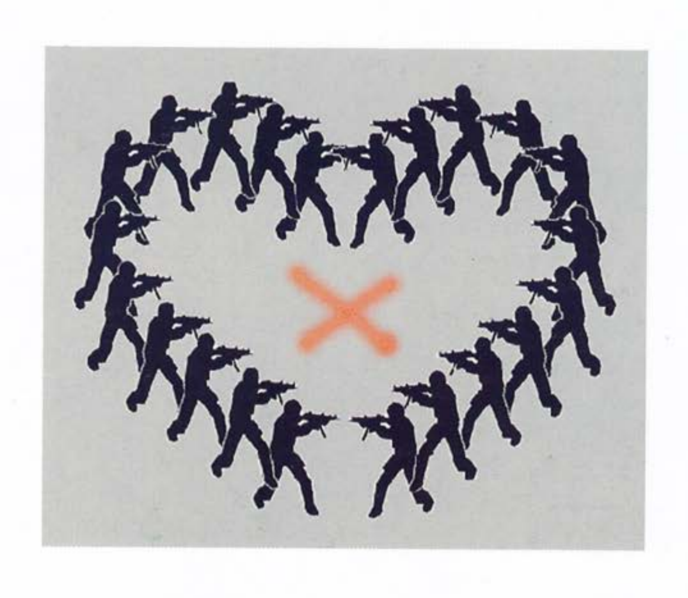
La editora

Uta Grosenick (nacida en 1960) vive en Colonia y trabaja como escritora y editora *freelance*. En TASCHEN ha editado las siguientes obras: *Art at the Turn of the Millennium*, 1999 (en colaboración con Burkhard Riemschneider); *Mujeres artistas*, 2001; *ART NOW*, 2002 (en colaboración con Burkhard Riemschneider); *Büttner*, 2003; *ART NOW Vol 2*, 2005. También ha publicado el libro *INSIGHT INSIDE – Galerien 1945 bis heute*, Colonia/Londres, 2005 (en colaboración con Raimar Stange). Desde 2004 es la editora de la presente colección de TASCHEN.

«La realidad está ahí para el que la quiera. Es necesario que lo real sea reconstruido por nosotros [los artistas de los nuevos medios].»

Anne-Marie Schleiner

Cubierta
MARK NAPIER
Shredder 1.0
Detalle, *véase* p. 71
1998, HTML, JavaScript, Perl
http://www.potatoland.org

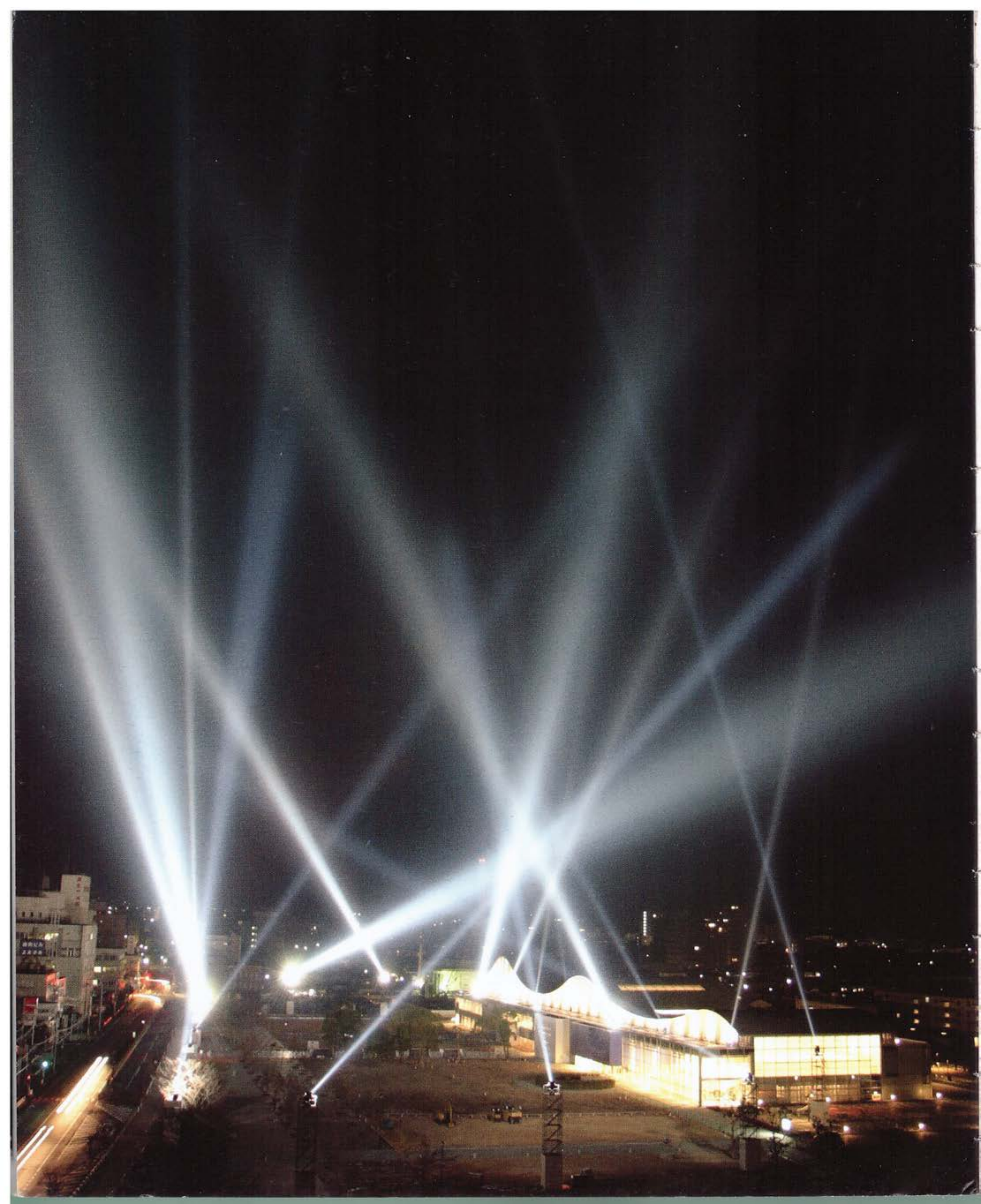



EVERY
EXTREME
CLOSEUP

Arte y nuevas tecnologías

MARK TRIBE/REENA JANA
UTA GROSENICK (ED.)

TASCHEN
KÖLN LONDON LOS ANGELES MADRID PARIS TOKYO



contenido

El arte en la era de la distribución digital

«Exploramos el ordenador desde el interior y lo reflejamos en la red. cuando el espectador contempla nuestra obra, estamos dentro de su ordenador [...] y nos honra estar en el ordenador de alguien. cuando estás en el escritorio de alguien, estás muy próximo a esa persona. creo que el ordenador es un instrumento con el que acceder a la mente de alguien.»

Dirk Paesmans, Jodi

1. JODI
1995, sitio web

2. HANNAH HÖCH
El cuchillo de cocina dadá saja el vientre cervecero de la última época cultural Weimar de Alemania
1920, *collage*, 114 x 90 cm
Berlín, Neue Nationalgalerie

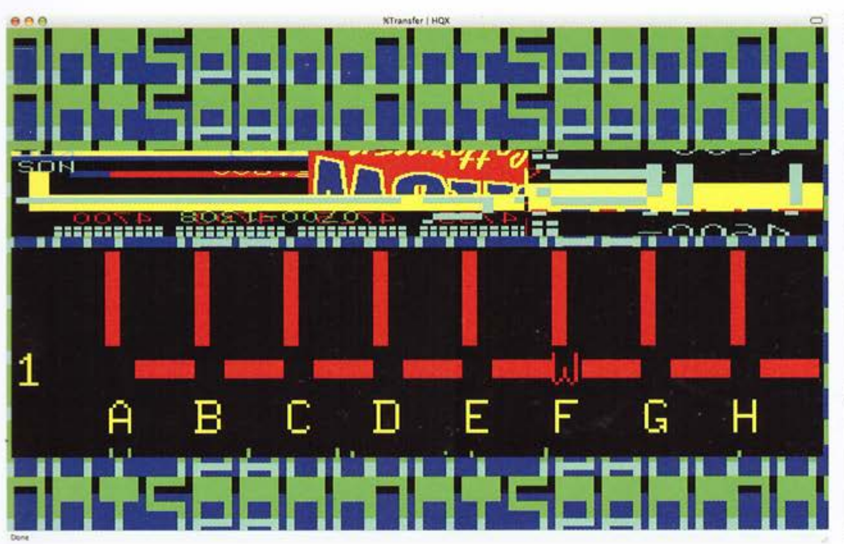
En 1993, cuando el fenómeno de las «puntocom» comenzaba a eclosionar, Joan Heemskerk y Dirk Paesmans, ambos artistas europeos, visitaron el californiano Silicon Valley. A su regreso crearon *jodi.org*, una página web «artística» en la que el texto, verde y descoyuntado, y las imágenes parpadeantes dan la impresión de deconstruir el lenguaje visual de la Red. Heemskerk y Paesmans remezclaron imágenes y códigos html ya existentes en Internet al estilo de los dadaístas, que se valían de elementos fotográficos y tipográficos hallados en revistas y periódicos. *jodi.org* cambió la concepción que mucha gente tenía de Internet y demostró que no era un simple medio para la transmisión de información; también podía ser conducto de expresión artística, como la pintura al óleo, la fotografía o el vídeo. Al igual que otras obras del llamado arte *new media*, es decir, el arte de los nuevos medios o arte creado a partir de las nuevas tecnologías, *jodi.org* recurrió a estas con fines artísticos.

1994 fue un año clave en la historia de la tecnología mediática y la cultura digital. Netscape presentó su primer navegador comercial, con el que se sellaba la transformación de Internet, que dejaba así de ser una red empleada primordialmente por entusiastas de la informática e investigadores académicos y se convertía en un popular medio de comunicación, publicación y comercio. Términos como «Red», «Web», «ciberespacio» y «puntocom» se convirtieron en habituales del habla popular en todo el mundo, y dio la impresión de que se avecinaba un importante cambio estructural en la sociedad: se iba a pasar de la producción industrial a la economía de la información, de las estructuras jerárquicas a las redes descentralizadoras y de los mercados locales a los globales. Internet significaba cosas muy distintas según los intereses personales: para los empresarios era la puerta a una fortuna rápida; para los activistas políticos, la oportunidad de establecer apoyos de base para sus causas, y para los magnates de los medios de comunicación, un canal a través del cual distribuir contenidos. Este último grupo acuñó el término de «nuevos medios» para describir modelos digitales de publicación como el CD-ROM y la Red. Para las compañías de «viejos medios», la tecnología emergente supuso un paulatino alejamiento de los recursos tradicionales, como prensa y televisión, en favor de los nuevos recursos multimedia interactivos. En 1994, las grandes empresas de medios de comunicación (entre ellas la Hearst Corporation, dueña de un gran número de diarios y canales de televisión estadounidenses) crearon divisiones de «nuevos medios» y se establecieron grupos comerciales como la New York New Media Association. También en aquellos días, artistas, galeristas y críticos empezaron a hablar de «arte de los nuevos medios» para referirse a obras que empleaban la tecnología digital, tales como instalaciones multimedia interactivas, entornos de realidad virtual y arte en la red.

A menudo se utilizan indistintamente como sinónimos del arte de los nuevos medios categorizaciones precedentes como «arte digital», «arte electrónico», «arte multimedia» y «arte interactivo». En el presente volumen empleamos el término «arte de los nuevos

1950 — Engineering Research Associates en Minneapolis construye el ERA 1101, primer ordenador de producción comercial

1954 — Primera reunión de SHARE, un grupo de usuarios de IBM



1



2

medios» para referirnos a proyectos que se valen de las tecnologías de los medios de comunicación emergentes y exploran las posibilidades culturales, políticas y estéticas de tales herramientas. Concebimos el arte de los nuevos medios como la intersección de dos categorías más generales: arte y tecnología y el llamado *media art* o arte de los medios. La disciplina de arte y tecnología engloba aquellas actividades que, como sucede con el arte electrónico, el arte robótico y el arte genómico, aprovechan nuevas tecnologías no necesariamente aplicables a la comunicación. El arte de los medios comprende el videoarte, el arte de transmisión y el cine experimental, expresiones artísticas basadas en unas tecnologías de los medios de comunicación que en la década de los noventa no podían ser ya consideradas nuevas. El arte de los nuevos medios es pues el punto de encuentro de estos dos ámbitos. Hemos optado por limitar el enfoque de este libro a obras creadas tras la instauración generalizada del concepto de «arte de los nuevos medios», en 1994, y nos hemos centrado en aquellas que han ejercido una influencia particularmente destacable, que representan una tendencia importante dentro de esta disciplina artística y que dan muestras de un excepcional grado de sofisticación conceptual, innovación tecnológica o relevancia social.

Resulta difícil determinar qué puede considerarse tecnología mediática. Internet, herramienta clave de muchos de los proyectos artísticos con nuevos medios, se compone a su vez de una heterogénea y cambiante variedad de elementos de *hardware* y *software* (servidores, *routers*, ordenadores personales, aplicaciones de bases de datos, *scripts* y archivos) gobernados por protocolos de arcanos nombres, como HTTP, TCP/IP y DNS. Otras tecnologías de indudable importancia para el arte y los nuevos medios incluyen el vídeo y los juegos de ordenador, las cámaras de seguridad, la telefonía inalámbrica, los miniordenadores portátiles y los sistemas de navegación GPS. Con todo, el arte de los nuevos medios no se define en función de las tecnologías mencionadas; al contrario, son los artistas quienes, al emplear dichas tecnologías con propósito crítico o experimental, las redefinen como medios artísticos. De este modo, programas de vigilancia informática similares a los empleados por el FBI se convierten en manos de RSG en un instrumento de visualización de información artística. Al tiempo que explora las posibilidades creativas de dichos programas, RSG elabora una crítica de la tecnología aplicada a la vigilancia y sus usos.

Antecedentes artísticos e históricos

Aun cuando el arte de los nuevos medios, como su propio nombre indica, se centra en la novedad (nuevos modelos culturales, nuevas tecnologías, nuevos aspectos de cuestiones políticas ya conocidas), lo cierto es que no ha irrumpido sin más en un vacío histórico y artístico. Las raíces conceptuales y estéticas del arte de los nuevos medios se extienden hasta la segunda década del siglo XX, momento en el que el movimiento dadaísta emerge en

1954 — Primer concierto de música electrónica en el MoMA, a cargo de los fundadores del Computer Music Center de la Universidad de Columbia
1963 — ASCII es utilizado por primera vez **1964 — Publicación de *Understanding Media*, de Marshall McLuhan**

3. RSG

Prepared PlayStation
2005, videojuego comercial manipulado

4. ROY LICHTENSTEIN

M-Maybe
1965, magna sobre lienzo, 152 x 152 cm
Colonia, Museum Ludwig

5. THOMSON Y CRAIGHEAD

Trigger Happy
1998, videojuego en red

3

diversas ciudades europeas. Los dadaístas de Zúrich, Berlín, Colonia, París y Nueva York creían ver en el orgullo burgués desmedido y autodestructivo el causante último de la Primera Guerra Mundial. Comenzaron a experimentar con técnicas e ideas radicalmente nuevas, muchas de las cuales reaparecerían abierta o encubiertamente a lo largo del siglo XX. Del mismo modo que el dadaísmo fue en parte una reacción a la industrialización de la guerra y la reproducción mecánica de textos e imágenes, el arte de los nuevos medios puede entenderse como una respuesta a la revolución de las tecnologías de la información y la digitalización de diversos modelos culturales.

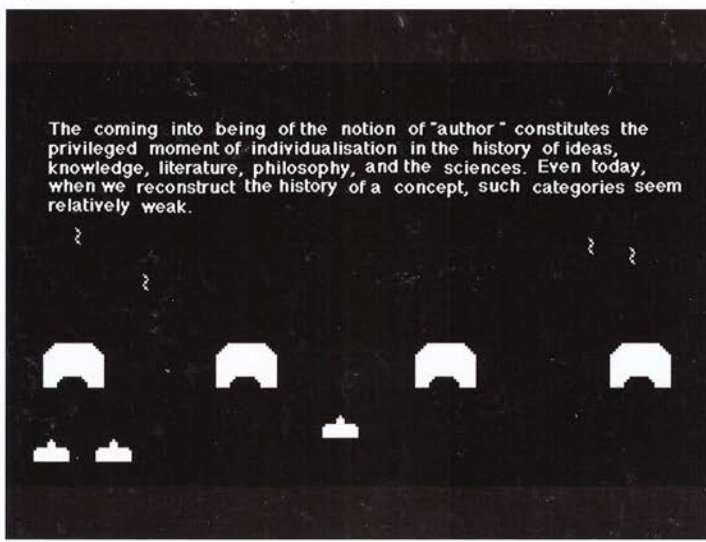
Numerosas estrategias del dadaísmo reafloran en el arte de los nuevos medios, entre ellas el fotomontaje, el *collage*, los *ready-mades*, las acciones políticas y las *performances*, pero también el uso provocador de la ironía y el absurdo para irritar al complaciente público. La yuxtaposición fragmentada de textos e imágenes prestados en obras como *Brandon*, de Shu Lea Cheang, o *Genetic Response 3.0* (2001), de Diane Ludin, evocan los *collages* de Raoul Hausmann, Hannah Höch y Francis Picabia. Los *ready-mades* de Marcel Duchamp son claros precursores de incontables obras creadas con las nuevas tecnologías basadas en la apropiación pura y simple, desde el *WWWArt Award* de Alexei Shulgin hasta *Prepared PlayStation* (2005) de RSG. La obra de George Grosz, John Heartfield y otros dadaístas berlineses que difuminaron la frontera entre el arte y la actividad política es el precedente sobre el que se basa el activismo de muchos proyectos de nuevos medios, como *FloodNet*, de Electronic Disturbance Theater, y *Borderhack* (2000–2005), de Fran Illich. Las *performances* interpretadas por Emmy Hennings, Richard Huelsenbeck y tantos otros en el cabaret Voltaire de Zúrich plantaron la semilla de la que florecería posteriormente la actividad artística de artistas de *performance* multimedia como Alexei Shulgin y Cary Peppermint. Y el eco de los absurdos poemas fónicos de Hugo Ball puede apreciarse todavía en *Free Radio Linux*, de r a d i o q u a l i a.

El *pop art* es otro antecedente de importancia. Al igual que la pintura y la escultura pop, muchas obras de nuevos medios hacen referencia a la cultura comercial, cuando no están directamente inmersas en ella. Del mismo modo que el artista pop Roy Lichtenstein reproducía la iconografía del cómic en sus cuadros, el dúo artístico Thomson y Craighead sampleó el archiconocido videojuego *Space Invaders* en *Trigger Happy* (1998). La meticulosa emulación que Lichtenstein emprendió de los puntos Benday empleados en la reproducción de cómics y otros medios impresos abrió las puertas a la obra de artistas como eBoy, quien construye minuciosamente sus imágenes píxel a píxel. Mediante la reproducción de imágenes de anuncios, cómics y revistas con técnicas «artísticas» (óleo sobre lienzo, por ejemplo), el *pop art* procuraba en última instancia distanciarse de la cultura popular en la que estaba inspirado. Por el contrario, los artistas de las nuevas tecnologías tienden a trabajar con los mismos medios de los que se sirven

1966 — *E.A.T. (Experiments in Art and Technology, Inc.)*: *performances* de Robert Rauschenberg y Billy Kluver, por ejemplo
1967 — Sony presenta PortaPak, la primera cámara de vídeo portátil



4



5

(los videojuegos, por ejemplo) en lugar de reacondicionarlos en formatos más acordes con las convenciones del mundo artístico.

A diferencia del *pop art*, firmemente anclado en la producción de cuadros y esculturas, el arte conceptual (precursor también del arte de los nuevos medios) se centraba más en las ideas que en los objetos. A menudo, el arte de los nuevos medios posee una naturaleza conceptual. *Every Icon* (1996), de John F. Simon Jr., por ejemplo, incluye un *applet* de Java (una miniaplicación integrada en un navegador de Internet) programado para explorar a lo largo de varios trillones de años todas las imágenes que es posible formar en una retícula de 32 x 32 píxeles. Del mismo modo que las descripciones de materiales indefinidas de Lawrence Weiner (por ejemplo, *One Quart Exterior Industrial Enamel Thrown on a Brick Wall*, 1964) no necesitan materializarse para existir como obras de arte, el *Every Icon* de Simon no necesita ser visto (ni completado) para ser entendido.

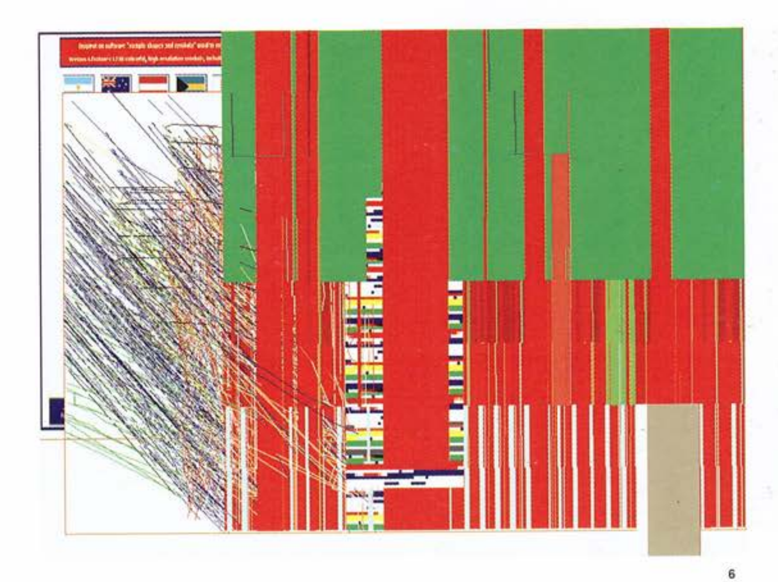
El arte de los nuevos medios tiene también marcadas semejanzas con el videoarte. La emergencia del videoarte se vio propiciada por la aparición a finales de la década de 1960 de las primeras cámaras de vídeo portátiles, las PortaPak. Con anterioridad, el videoarte había estado en manos de unos pocos pioneros (de entre los que conviene destacar a Nam June Paik). La disponibilidad de equipos audiovisuales relativamente asequibles captó la atención de artistas como Joan Jonas, Vito Acconci, William Wegman, Bill Viola y Bruce Nauman. Una generación más tarde, la aparición de los primeros navegadores de Internet catalizó el nacimiento del arte de los nuevos medios como movimiento. Sus integrantes vieron en Internet lo que sus predecesores descubrieron en la cámara de vídeo: una herramienta artística accesible con la que explorar la relación cambiante entre tecnología y cultura.

El arte de los nuevos medios como movimiento

El arte en la década de 1970 se definía en función de diversos movimientos (arte conceptual, arte feminista, *land art*, *media art*, arte de la *performance*...); en los ochenta, por el contrario, se produjo una hipertrofia del mercado artístico y apareció una plétora de micromovimientos. Muchos de ellos, como el neoexpresionismo y el neoconceptualismo, eran relecturas posmodernas de etapas anteriores de la historia del arte. Como consecuencia del colapso del mercado del arte tras el «lunes negro» (nombre con el que suele hacerse referencia al 19 de octubre de 1987, día en que se hundieron los mercados de valores estadounidenses), estos micromovimientos perdieron empuje y a comienzos de la década siguiente habían desaparecido casi por completo del mapa (si bien era posible identificar algunas tendencias, como la política de identidad y la fotografía a gran escala). Sustentado por la proliferación de programas artísticos de posgrado y la expansión de los museos, el arte contemporáneo continuó floreciendo, pero la práctica artística no

1968 — Exposición «Cybernetic Serendipity» en el Institute of Contemporary Art de Londres

1970 — La exposición «Software» en el Jewish Museum de Nueva York contempla la programación informática como metáfora del arte conceptual



6

«El diseño de *software* tiene un carácter muy escultórico.»

Mark Napier

cristalizaba en movimientos definidos. Críticos, coleccionistas y artistas certificaron la defunción de la pintura a medida que vídeos e instalaciones pasaban a dominar museos internacionales y exposiciones bienales. En este clima de fragmentación extrema apareció el arte de los nuevos medios a finales del siglo XX.

Desde 1994 hasta 1997, año en que el *net art* (o arte en la Red) fue incluido por vez primera en la exposición «documenta X» de Kassel (Alemania), el arte de los nuevos medios existía relativamente aislado del mundo artístico. Las listas de correo electrónico y las páginas web servían de canales alternativos para el debate, la promoción y la exhibición de las nuevas obras multimedia, lo cual permitió a los artistas crear una escena artística *on-line* que abarcaba tanto el arte contemporáneo como la cultura digital.

Con todo, la proximidad del arte de los nuevos medios a Internet ha supuesto que desde sus inicios este haya sido un movimiento de alcance mundial. Internet ha propiciado la formación de comunidades sin tener en cuenta factores geográficos. El carácter internacional del arte de los nuevos medios refleja la creciente globalización del mundo artístico en su conjunto, como quedó de manifiesto en la década de 1990 con la proliferación de exposiciones bienales, incluidas las de Johannesburgo y Gwangju.

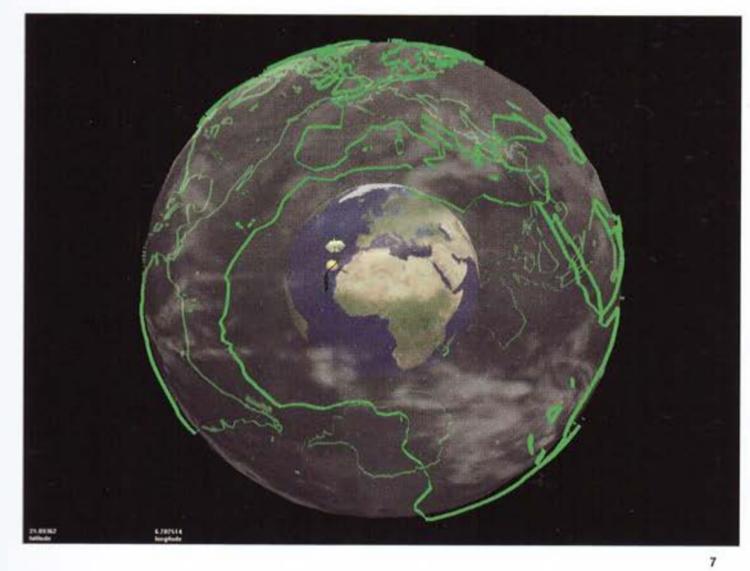
Este proceso de internacionalización se engloba en una tendencia histórica mucho más amplia: la globalización de culturas y economías. La globalización fue a un tiempo causa y efecto de la expansión de Internet, de la telefonía móvil y de otras tecnologías de la comunicación. La aparición de una «aldea global» como la augurada por Marshall McLuhan en *La galaxia Gutenberg* (1962) creó una demanda sin precedentes de estas tecnologías, lo que condujo a su raudo desarrollo y proliferación. Estas contribuyeron asimismo a la globalización facilitando el comercio internacional, las alianzas multinacionales y el libre intercambio de ideas. El arte de los nuevos medios refleja esta situación y explora su efecto sobre la sociedad, del mismo modo que el videoarte ofrecía una lente a través de la cual era posible comprender la televisión y su importancia en una cultura cada vez más mediatizada.

Los avances en el *software* y *hardware* de los ordenadores personales contribuyeron también significativamente a la aparición del arte de los nuevos medios como movimiento en los años noventa. Pese a que los ordenadores personales llevaban más de una década en el mercado (Apple presentó su popular Macintosh en 1984), hubo que esperar casi diez años para que un ordenador asequible ofreciese las prestaciones necesarias para manipular imágenes, crear maquetas tridimensionales, diseñar páginas *web* y editar vídeos y sonidos con garantías. Tanto o más importante fue que la primera generación de artistas que creció con ordenadores y videojuegos, la de los ochenta, empezase a madurar por entonces. Aquellos jóvenes artistas se sentían tan a gusto con las nuevas tecnologías como con formas culturales más tradicionales.

1971 — IBM inventa el disquete

1972 — La compañía de videojuegos Atari debuta con *Pong*

1974 — Nam June Paik acuña el término «autopista de la información»



7

6. MARK NAPIER
FEED
2001, sitio web

7. JOHN KLIMA
Earth
2001, sitio web

Los comienzos

Como consecuencia de los motivos expuestos (la aparición de una escena artística global, el progreso de las tecnologías de la información y la familiarización de la generación pujante con las nuevas tecnologías), muchos artistas de otras disciplinas se vieron atraídos hacia la práctica artística de los nuevos medios. Anteriormente, el arte con base informática había sido feudo casi marginal de un entregado grupúsculo de pioneros. La confluencia de factores indicada anteriormente, acompañada por la excitación y la fascinación generales que despertaba el potencial de las nuevas tecnologías, suscitó un interés sin precedentes por los nuevos medios de comunicación entre pintores, artistas de *performance*, activistas, cineastas, artistas conceptuales, etc. Bien espoleados por el entusiasmo de la era de las «puntocom», bien escépticos ante lo que el teórico de los medios de comunicación Richard Barbrook definió como la «ideología californiana» (un embriagador cóctel de teorías libertarias y utopía tecnológica ejemplificado en la línea editorial de la revista *Wired*), artistas de todos los rincones del mundo empezaron a trabajar con las tecnologías emergentes integrando en ellas las bases formales y conceptuales de su anterior disciplina. Así, el pintor Mark Napier, que de día trabajaba como programador de bases de datos para empresas financieras de Wall Street, dio muestras de su sensibilidad compositiva y de su interés por el color en obras pioneras creadas en el entorno de Internet como *Shredder 1.0*.

Para muchos artistas, el advenimiento de Internet supuso un cambio de actitud con respecto al ordenador. Este dejó de ser un simple instrumento con el que manipular imágenes, diseñar invitaciones para exposiciones y redactar solicitudes de beca. De súbito, el ordenador se convirtió en el conducto de acceso a una comunidad internacional de artistas, críticos, comisarios, coleccionistas y otros apasionados del arte. Aun cuando algunos artistas emplearon Internet para distribuir documentación sobre obras realizadas con otros medios (por ejemplo, publicando fotografías digitalizadas de su obra), otros vieron en la Red un medio de expresión en sí mismo y un espacio nuevo para la intervención artística.

En 1995, un artista esloveno llamado Vuk Cosic identificó la expresión «net.art» en un ininteligible mensaje de correo electrónico corrupto. Pronto desapareció el signo de puntuación, pero el término «net art» no tardó en calar entre artistas y personas afines de la floreciente escena artística de los nuevos medios y pasó a definir la actividad artística basada en Internet. No es casual que el término se acuñara en la Europa del Este; muchos de los artistas más destacados en los primeros años del *net art* proceden de allí, como Alexei Shulgin y Olia Lialina, ambos residentes en Moscú. Tras la caída del telón de acero y el colapso de la Unión Soviética, los artistas de la región se encontraron frente a una perspectiva única del proceso de transformación hacia la era «puntocom»: vivían en una sociedad en pleno tránsito del socialismo al capitalismo, un fenómeno con grandes paralelismos con la privatización de Internet.

1976 — Steve Wozniak y Steven Jobs fundan Apple Computer Company

1977 — Presentación del Apple II y del Tandy TRS-80 (que vende 10.000 unidades en su primer mes en el mercado)



8

«Tras lo sucedido en el 11-s, ¿son los juegos demasiado "reales"? ¿o es que la realidad converge con la simulación?»

Anne-Marie Schleiner

8. ALLAN KAPROW

18 Happenings in 6 Parts
1959, Galería Reuben, Nueva York

9. MARCEL DUCHAMP

Fountain
1917/1964, urinario de cerámica, 33 x 42 x 52 cm
Estocolmo, Moderna Museet

10. MICHAEL MANDIBERG

AfterSherrieLevine.com
2001, sitio web

Comparada con otras formas de arte con nuevas tecnologías, el *net art* era una alternativa relativamente barata para la creación artística y, por ello, más accesible para artistas de medios limitados. Muchas de las tecnologías básicas, como los servidores Apache y el código HTML, eran gratuitas. Todo cuanto un artista necesitaba para adentrarse en *net art*, además de ideas y ciertos conocimientos técnicos, era un ordenador (incluso los viejos servían), un módem y una conexión a Internet. Pese a que estas conexiones eran caras en países con tarifas telefónicas elevadas, muchos artistas encontraron la manera de acceder gratuitamente a Internet a través de bibliotecas públicas, universidades y empresas. Para muchos artistas de los nuevos medios, como John Klima, sus empleos diurnos como programadores y diseñadores de páginas web les ofrecían además acceso a las herramientas de producción (ordenador y programas), a veloces conexiones a Internet e incluso a valiosa formación en las nuevas tecnologías.

Al coincidir con la aparición de Internet y sus concomitantes cambios culturales y económicos, el *net art* ejerció una importante influencia sobre el movimiento artístico de los nuevos medios, si bien esto no significa que fuese su única expresión artística. Hay otros géneros destacados, como el *software art*, el *game art* y las instalaciones y *performances* multimedia, si bien los proyectos individuales difuminan las barreras entre estas categorías. Muchas obras de *game art*, por ejemplo, emplean tecnología de Internet y están concebidas para experimentarse a través de una conexión a la Red. *The Intruder*, de Natalie Bookchin, es a un tiempo una obra de *game art* y de *net art*, como también lo es *Velvet-Strike*, de Anne-Marie Schleiner, Brody Condon y Joan Leandre.

colaboración y participación

Los artistas de los nuevos medios a menudo trabajan en régimen de cooperación, bien en grupos ad hoc o en colaboraciones a largo plazo. De manera similar a las producciones cinematográficas o teatrales, muchos proyectos de nuevos medios (en especial los más complejos y ambiciosos) precisan una amplia gama de aptitudes tecnológicas y artísticas para ser llevados a cabo. El desarrollo de *Carnivore*, de RSG, requirió por ejemplo la participación de varios programadores, y numerosos artistas y colectivos artísticos han contribuido al proyecto creando sus propias interfaces. Sin embargo, en ocasiones el motivo de la colaboración es más ideológico que práctico: al trabajar en colectivos, los artistas multimedia desafían la noción romántica del artista como genio solitario. Once de los 35 artistas y grupos presentados en este volumen se identifican como colectivo. Es el caso de ®™ ark, un grupo de artistas cuyos integrantes usan nombres ficticios y una identidad corporativa como parte de una compleja crítica de las ventajas que reciben las grandes empresas en el sistema legal estadounidense. Otros grupos artísticos de nuevos medios que trabajan con alias son

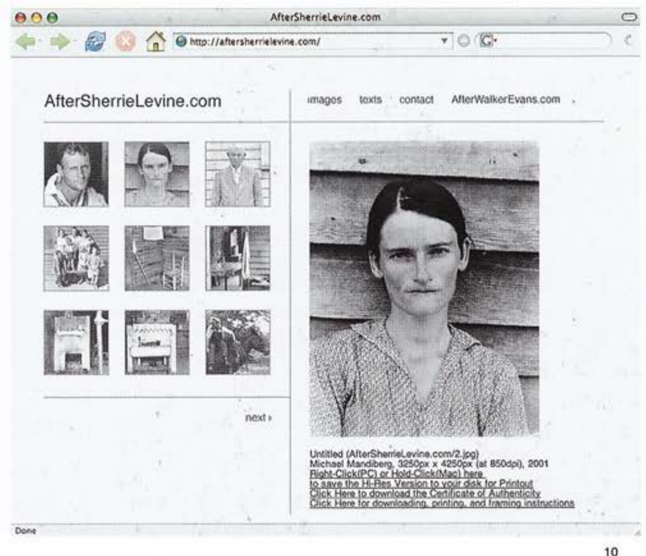
1979 — Primer festival Ars Electronica en Linz (Austria)

1981 — Debut del sistema operativo MS-DOS en ordenadores IBM

1982 — La revista *Time* escoge al ordenador como «hombre del año»



9



10

Bureau of Inverse Technology, Fakeshop, Institute for Applied Autonomy, Mongrel y VNS Matrix.

El movimiento artístico de los nuevos medios prolonga la transición histórica y artística de la recepción pasiva de la obra a la participación activa del público, presente ya en los *happenings* de los años sesenta y setenta. En los *18 Happenings in 6 Parts* (1959) de Allan Kaprow, por ejemplo, los miembros del público eran conducidos a asientos concretos dentro del recinto de exposición; en ellos debían ejecutar movimientos estrictamente coreografiados en el momento preciso.

Muchas de las obras del arte de los nuevos medios, como *UMBRELLA.net*, de Jonah Brucker-Cohen y Katherine Moriwaki, y *Dialtones: A Telesymphony*, de Golan Levin *et al.*, necesitan de la participación del público. Otras requieren que el público interactúe con la obra, sin participar en su producción. En el arte de los nuevos medios interactivo responde a los estímulos del público pero no se ve alterado por él. El espectador puede pulsar los iconos de una pantalla para navegar por distintas páginas, o bien activar sensores de movimiento que abren programas informáticos, pero sus acciones no dejan rastro sobre la obra. Cada uno de los espectadores aprecia la obra de manera distinta, en función de las decisiones que toma al interactuar con ella. En *My Boyfriend Came Back From the War*, de Olia Lialina, el visitante debe hacer clic en una serie de marcos de una página web para visualizar imágenes y fragmentos de texto. Si bien los elementos de la historia no cambian nunca, el desarrollo de esta queda subordinado a las acciones de cada visitante.

De la apropiación al código abierto

La imitación e influencia entre artistas es una constante en la historia del arte, pero a lo largo del siglo XX fueron estableciéndose modelos de apropiación alternativos a la creación pura, como el *collage* y el sampleado. Asistidos por las tecnologías de reproducción mecánica, los artistas empezaron a insertar en su obra imágenes y sonidos encontrados. Los fotomontajes dadaístas de Hannah Höch, los *ready-mades* de Marcel Duchamp, las *Brillo Boxes* pop de Andy Warhol, las películas de metraje encontrado de Bruce Connor y los *remakes* neoconceptuales de Sherrie Levine reflejan el estatus cambiante de la originalidad artística frente a la cultura producida para las masas.

En el arte de los nuevos medios, la apropiación es algo tan habitual que casi se da por supuesta. Las nuevas tecnologías, como Internet y las redes de intercambio de archivos, permiten a los artistas un fácil acceso a imágenes, sonidos, textos y otros recursos. Esta hiperabundancia de materiales, combinada con la ubicua función «cortar/pegar» de los programas informáticos, ha contribuido a despejar la idea de que crear algo de la nada es mejor que tomarlo prestado. En *After Sherrie Levine* (2001), Michael Mandiberg lleva

1983 — Presentación de MIDI (Musical Instrument Digital Interface) en la primera Exposición de Fabricantes de Instrumentos de Norteamérica en Los Ángeles **1984 — William Gibson publica su novela *Neuromante*, que incluye el término «ciberespacio»**



11

11. PAUL D. MILLER AKA DJ SPOOKY

Rebirth of a Nation
2004, *performance* multimedia,
Chicago, Museum of Contemporary Art

12. ON KAWARA

June 2,1971
1971, *Liquitex* sobre lienzo, 25,4 x 33 cm,
de *Today Series,* desde 1966
Propiedad privada

13. MTAA

OnKawaraUpdate
2001, sitio web

la apropiación a límites casi absurdos. En 1979, Sherrie Levine refotografió las clásicas fotografías de una familia de aparceros de Alabama durante los años de la Depresión realizadas por Walker Evans. Mandiberg escaneó las imágenes de un catálogo en el que aparecían las fotografías de Levine de la obra de Evans y las publicó en la página web AfterSherrieLevine.com. Entendidas como parte de una «estrategia explícita para crear un objeto físico de valor cultural pero con un valor económico escaso o nulo», Mandiberg animaba a sus visitantes a imprimir las imágenes junto con el correspondiente certificado de autenticidad y ofrecía instrucciones muy precisas para el enmarcado.

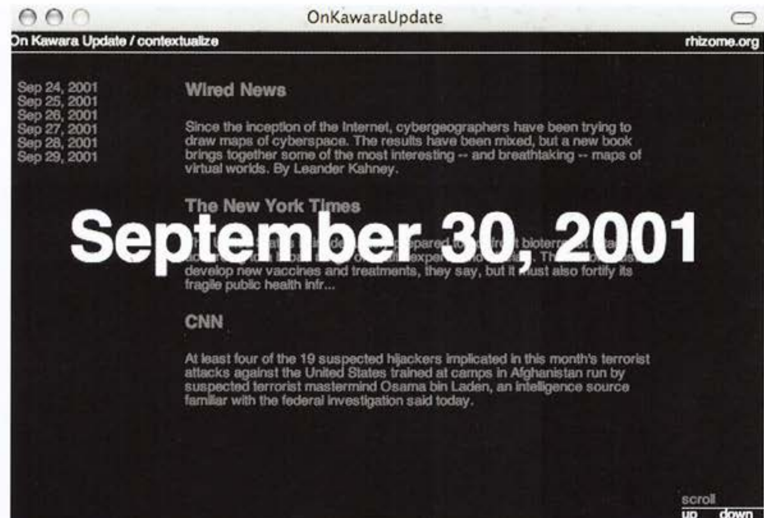
A medida que la importancia de la apropiación como estrategia artística fue creciendo, las leyes de propiedad intelectual y de acceso a materiales ya existentes se hicieron más y más restrictivas. En las décadas de 1990 y 2000, los estudios cinematográficos, la industria discográfica y demás titulares de derechos de autor observaron con preocupación cómo se copiaban y distribuían sin autorización sus activos. A través de grupos de presión consiguieron ampliar el alcance de sus derechos, así como ilegalizar todo intento de burlar las medidas de seguridad (por ejemplo, el sistema de encriptado de un DVD). Las propias empresas han desatado una agresiva campaña de lucha contra la violación de los derechos de autor, en el transcurso de la cual han recurrido a las demandas judiciales contra particulares que compartían ilegalmente su música a través de Internet. La tensión resultante entre las prácticas artísticas y los defensores de la propiedad intelectual llevó a los artistas que trabajaban con nuevas tecnologías a buscar modelos alternativos para crear y compartir su obra. Hallaron un ejemplo en el *software* de código abierto, un principio de desarrollo de aplicaciones informáticas en el que un programador pone su código fuente a disposición de una red de programadores, quienes lo amplían, perfeccionan y reparan los posibles errores. Al igual que el arte de los nuevos medios, el código abierto precisa colaboración, se apoya en Internet y depende de una cultura de trueque en la que las principales motivaciones son el altruismo y la satisfacción por el respeto despertado entre los entendidos. Los artistas de los nuevos medios que optan por el código abierto tienden a hacer suyo material ajeno, a colaborar con otros artistas y a poner su obra a disposición de otros, fieles al principio de «hoy por ti, mañana por mí». Buen ejemplo de ello son: *Super Mario Clouds*, de Cory Arcangel; *Carnivore*, de RSG; *Life Sharing*, de 0100101110101101.ORG; *OPUS*, de Raqs Media Collective y *Free Radio Linux*, de r a d i o q u a l i a.

Si bien se asientan sobre los *ready-mades* asistidos de Duchamp y el reciclado que el *pop art* hace de cualquier cosa, desde los cómics hasta la publicidad, las remezclas del arte de los nuevos medios beben también de fuentes musicales, en concreto del muestreo y la remezcla de la música pop, y el *hip-hop* y el *dance*, géneros que no solo practican la apropiación y recombinación de fragmentos musicales sino también la creación de nuevas versiones mediante la adición de nuevos elementos y la reordenación de

1985 — Fundación del Media Lab en el Massachusetts Institute of Technology **1988 — Primer simposio de Inter-Society for the Electronic Arts (ISEA)**
1989 — Inauguración en Karlsruhe (Alemania) del ZKM, un museo de arte de los nuevos medios e instituto de investigación



12



13

los ya existentes. Del mismo modo que muchas piezas de *hip-hop*, algunas obras de nuevos medios como *My Boyfriend Came Back From the War*, de Olia Lialina, han sido remezcladas en numerosas ocasiones. Algunos artistas de nuevos medios han producido incluso remezclas de su propia obra. En *BUST DOWN THE DOOR AGAIN! GATES OF HELL-VICTORIA VERSION*, YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES sustituye el fondo original de la obra, modifica el color del texto, cambia la banda sonora e incluye una traducción al coreano.

La convergencia interdisciplinaria de la música pop y el arte con nuevas tecnologías ha sido investigada extensamente por el *disc-jockey*, escritor y artista Paul Miller, conocido como Dj Spooky That Subliminal Kid. Miller ejemplifica la sensibilidad remezcladora en *Rebirth of a Nation* (2002), una serie de actuaciones en directo en las que reinterpreta *El nacimiento de una nación* (1915), la controvertida película de D. W. Griffith, sobre la que construye una improvisada banda sonora creada con capas de sonidos sampleados.

Los primeros artistas de los nuevos medios fueron criticados en ocasiones por su falta de conocimiento de la historia del arte, así como por pasar por alto la relación de su obra con claros precedentes como el dadaísmo, el *pop art* y el *media art*. Pero muchos artistas de los nuevos medios reflejan conscientemente la historia del arte en su obra al reinterpretar y actualizar proyectos de los años sesenta y setenta en el contexto de un nuevo entorno tecnológico. *OnKawaraUpdate* (2001), por ejemplo, obra de MTAA, se vale de un programa informático para emular el concepto y la estética de los cuadros de fechas del artista conceptual On Kawara. En *Empire 24/7*, Wolfgang Staehle utiliza una cámara web para hacer un *remake* del *Empire* (1964) de Andy Warhol, una filmación de ocho horas del Empire State Building. John F. Simon Jr. hace con *Every Icon* (1996) una nueva lectura de la experimentación de Paul Klee con la cuadrícula cartesiana. Y Jennifer y Kevin McCoy usan bases de datos para reinterpretar películas en proyectos como *201: A Space Algorithm* (2001), su versión del clásico de Stanley Kubrick *2001: Una odisea del espacio* (1968). Sumada a la tendencia a la colaboración y la apropiación como alternativa a la creación a partir de cero, esta aproximación podríamos decir que arqueológica al proceso creativo pone de manifiesto la escasa importancia que se concede a la autoría original en el arte de los nuevos medios.

La fascinación por el pasado se manifiesta también en la obra de artistas de los nuevos medios que aprovechan o remedan tecnologías digitales obsoletas. *Super Mario Clouds*, de Cory Arcangel, es un guiño nostálgico al videojuego *Super Mario Brothers*. *The Intruder*, de Natalie Bookchin, y *The Pink of Stealth*, de Keith y Mendi Obadike, rinden asimismo homenaje a videojuegos antiguos. En *386 DX*, Alexei Shulgin emplea un vetusto ordenador personal para interpretar versiones de conocidas canciones pop. Esta estética obsoleta y poco sofisticada, llamada en ocasiones «sucia», contrasta con las líneas claras y futuristas de buena parte del diseño y el arte de los nuevos medios comerciales.

1990 — La World Wide Web entra en funcionamiento 1990 — Tim Berners-Lee desarrolla el HTML 1990 — Robert Riley organiza en el San Francisco Museum of Modern Art «Bay Area Media», una exposición que incluye varias obras de arte informático

14. FRAN ILLICH

Borderhack
2005

15. VITO ACCONCI

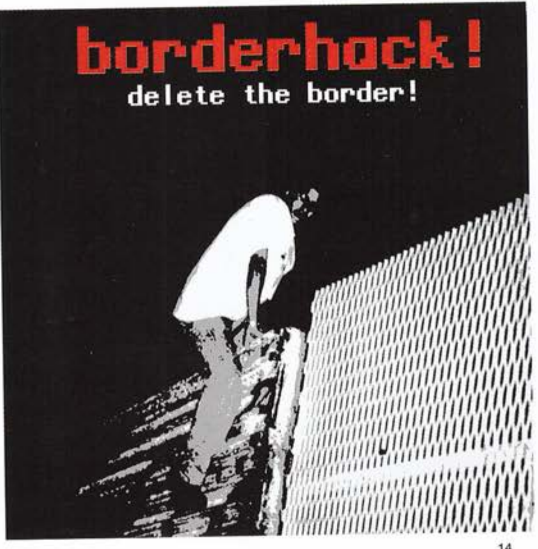
Step Piece
1970, *performance* en el 102 de Christopher Street, Nueva York

16. MICHAEL DAINES

2000, Daines intentó vender su cuerpo en la categoría de escultura de eBay

«Lo único que hace el arte es romper con los patrones y hábitos de percepción. El arte debería reventar las categorías y sistemas de que nos valemos para avanzar por la vida de la manera más rectilínea posible.»

Cornelia Sollfrank



14

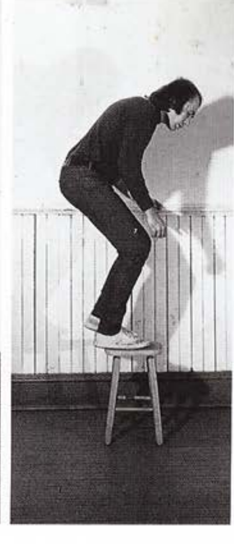
Parodia corporativa

Gracias a Internet, una pequeña librería por catálogo como Amazon.com se convirtió en una empresa gigantesca; gracias también a la Red, los *blogueros* pueden competir con las principales agencias de noticias como fuente de información y opinión. Internet permite también a algunos artistas producir entornos en red que imitan de forma convincente la estética y retórica de las grandes multinacionales, así como sus logotipos, nombres registrados y eslóganes. En *Airworld* (1999), por ejemplo, Jennifer y Kevin McCoy crearon una multinacional de pega con logotipo, página web y uniformes. Programaron un *software bot* que rastreara la Red en busca de jerga empresarial y emplearon el texto hallado como relleno para sus emisiones radiofónicas *on-line*. Los artistas samplearon asimismo imágenes de cámaras de seguridad y convencieron a una empresa de publicidad *on-line* para que donase miles de *banners* publicitarios con los que promocionar la página y la marca Airworld. El polifacético artista Miltos Manetas contrató los servicios de Lexicon Branding, la empresa que inventó marcas registradas como PowerBook y Pentium, para que acuñase un término con el que describir «una nueva forma teórica, artística, arquitectónica, musical y de estilo de vida influida por los ordenadores». De entre las propuestas presentadas por Lexicon, Manetas optó por «Neen» y anunció su decisión en una rueda de prensa en la Gagosian Gallery de Nueva York. El colectivo artístico ®™ark ha desarrollado páginas web y organizado farsas y actividades en las que a través de la emulación se critica la cultura empresarial imperante.

El *hacker* y el hacktivismo

En la prensa generalista, las películas de Hollywood y otros medios populares, los *hackers* o piratas informáticos aparecen por regla general como genios adolescentes acceden a ordenadores ajenos para robar información o con simple ánimo destructivo. Esta imagen se corresponde solo en parte con la realidad. Dentro del mundillo informático, este tipo de ataques recibe el nombre de *cracking* y por lo general está mal visto. Según Brian Harvey, experto en ciencia computacional, el *hacker* es «alguien que vive y respira informática, que lo sabe todo sobre ordenadores, que consigue que su ordenador haga todo lo que él quiere. Tanto o más importante [...] es la actitud del *hacker*. La programación debe ser una afición, no una actividad remunerada ni lucrativa. El *hacker* es un esteta». En opinión de Harvey, un *hacker* tiene más de artista que de delincuente. Pese a que algunos emplean sus conocimientos con intención dolosa, existe en la comunidad de *hackers* un código de comportamiento, una ética, que defiende que compartir información es el mayor bien de todos, y que los *hackers* deben contribuir al progreso en su campo de actividades creando *software* de código abierto y permitiendo el acceso a la información y a los recursos informáticos.

1991 — Fundación de The Thing, BBS para artistas **1991 — Presentación de Linux 0.01** **1993 — Debut de la revista *Wired*** **1994 — Netscape sale a Bolsa** **1995 — Fundación de artnetweb en Nueva York**


15



16

En su libro *A Hacker Manifesto*, publicado en 2004, McKenzie Wark traslada el concepto del *hacking* a otros ámbitos, incluido el arte, y lo equipara a la innovación. Así, «no importa qué código descifremos, lenguaje de programación, lenguaje poético, matemático o musical, curvas o colores, creamos la posibilidad de que algo nuevo penetre en el mundo [...] En el arte, en la ciencia, en la filosofía y la cultura, en toda producción de conocimiento en la que puedan transmitirse datos, en la que pueda extraerse información de ellos y a partir de dicha información se generen nuevas posibilidades para nuestro mundo, habrá *hackers* convirtiendo en novedad lo ya existente». Muchos artistas de los nuevos medios se consideran *hackers*, o bien emplean sus técnicas como concepto o contenido de su obra. Es el caso de Cory Arcangel, Knowbotic Research y Critical Art Ensemble, cuyo proyecto *Child as Audience* (2001) incluye un CD-ROM con instrucciones para acceder al código de los videojuegos de la Game Boy y modificarlo.

Estos dos últimos grupos ejemplifican el carácter activista de muchos artistas *hacker*. Se ha dado en llamar «hacktivismo» a esta mezcla de *hacking* y actividad política. La artista y teórica Cornelia Sollfrank ve en el *hacking* una metáfora de la producción cultural, y en la producción cultural una modalidad de *hacking*. En su proyecto ciberfeminista *Female Extension*, Sollfrank colaboró con diversos *hackers* para crear un programa informático que genera obras de *net art* mediante el muestreo y la remezcla de páginas web ya existentes. Con la intención de desenmascarar el sexismo que en su opinión infesta los criterios comisariales contemporáneos, presentó bajo diferentes alias femeninos más de doscientas de estas obras a un concurso internacional de *net art* para garantizar que la mayoría de participantes fuesen mujeres. Cuando el jurado anunció a los tres ganadores, todos ellos hombres, Sollfrank reveló su intervención.

El ascenso de Internet ha permitido a los artistas y otras personas organizar movimientos internacionales de base y lanzar campañas de desobediencia civil electrónica. En *Zapatista Tactical FloodNet*, Electronic Disturbance Theater organizó un simbólico «ataque de denegación de acceso» (consistente en la inutilización de una página web mediante la sobrecarga de tráfico de sus servidores) contra diversas páginas de empresas e instituciones, entre las que se contaban el Chase Manhattan Bank y la oficina del ex presidente mexicano Ernesto Zedillo. La acción se justificó como acto pacífico de protesta contra el injusto tratamiento de la población indígena por parte del gobierno mexicano.

Intervenciones

Para muchos artistas de los nuevos medios, Internet no es solo un medio, sino también un foro en el que intervenir artísticamente, un espacio público de libre acceso, similar a las plazas y aceras de las ciudades, donde la gente conversa, negocia o simplemente pasea. Parte del atractivo de este espacio es que se aleja del binomio

1995 — El Whitney Museum of American Art se convierte en el primer museo que adquiere una obra de *net art*: *The World's First Collaborative Sentence* (1994), de Douglas Davis

1995 — El Dia Center for the Arts inaugura su programa Artists' Web Projects


17


18

museo-galería y ofrece al artista el acceso a un público más amplio y no tan versado en cuestiones artísticas. En *Velvet-Strike*, por ejemplo, Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon sincronizaron actuaciones dentro de *Counter-Strike*, un popular juego en red en el que los jugadores combaten en escenarios urbanos. El público de *Velvet-Strike* incluye tanto a miembros de la comunidad artística internacional de los nuevos medios como a jugadores de *Counter-Strike*, muchos de los cuales vieron con malos ojos la intervención, en la que se manipulaba a los personajes del juego para que actuasen de forma no violenta en lugar de participar en el conflicto.

Muchos artistas han aprovechado eBay, enorme casa de subastas *on-line*, para poner en venta cosas inusuales. En 2000, Michael Daines, que por entonces contaba 16 años y estudiaba en un instituto de Calgary, intentó vender su cuerpo anunciándolo dentro de la categoría de esculturas. Al considerar el propio cuerpo como objeto escultórico, el proyecto evoca la obra de Eleanor Antin, Chris Burden, Gilbert & George y otros artistas de *performance* que se han valido de sus cuerpos como medio para su obra. Un año después, y también en eBay, Keith Obadike sacó su identidad racial afroamericana a subasta en *Blackness for Sale* (2001), en clara referencia a las subastas de esclavos de siglos anteriores. En la descripción ofrecida en su página de subasta, Obadike incluyó una lista de ventajas y advertencias tanto humorísticas («esta negritud puede ser empleada para acceder a barrios exclusivos "de alto riesgo"») como mordaces («el vendedor no recomienda el uso de la negritud mientras se realizan afirmaciones intelectuales»). El colectivo hacktivista ®™ark ha utilizado también eBay para subastar sus entradas para una exclusiva fiesta relacionada con la Bienal del Whitney Museum del año 2000; con ello pretendían recabar fondos para proyectos futuros y señalar que, en el mundo artístico, el dinero puede abrir puertas.

Otros artistas de los nuevos medios intervienen en espacios públicos reales. En *Pedestrian*, Paul Kaiser y Shelley Eshkar proyectan animaciones generadas por ordenador sobre aceras y plazas urbanas. En *BorderXing*, Heath Bunting y Kayle Brandon documentan sus intentos de cruzar ilegalmente fronteras internacionales y publican luego fotografías digitales y entradas de sus diarios en una página web. *Vertex Project* (1995–2000), de Torolab, propone crear un puente peatonal sobre la frontera que separa San Diego y Tijuana. Dotado de pantallas gigantes del tamaño de vallas publicitarias, el puente serviría como galería pública para imágenes, textos y otros medios presentados mediante un ordenador situado en las cercanías.

Identidad

Otros muchos artistas de los nuevos medios emplean Internet como herramienta con la que explorar la construcción y la percepción de la identidad. Internet permite al artista crearse fácilmente un

1996 — Creación de los premios Webby y fundación de la Academia Internacional de las Artes y las Ciencias Digitales (IADAS) 1996 — Polaroid presenta una cámara digital de 1 megapíxel 1996 — Fundación en Nueva York de Eyebeam 1996 — Fundación de Rhizome.org en Berlín

17. PREMA MURTHY

Bindigirl
1999, sitio web

18. HARWOOD@MONGREL

Hogarth, My Mum 1700–2000
2000, del proyecto *on-line* *Uncomfortable Proximity*
Londres, Tate Modern

19. EDUARDO KAC

Rara Avis
1996, robots, cámaras, aves



19

personaje ficticio en la Red con solo configurar una cuenta de correo electrónico o una página web. Raza, sexo, edad, orientación sexual y nacionalidad, todo puede ser inventado, lo cual contradice la idea de que la obra de arte es expresión auténtica de la identidad de su creador. *Mouchette.org*, un proyecto de *net art* que finge ser obra de una treceañera llamada Mouchette (bautizada con el nombre de la protagonista de una película de Robert Bresson sobre una adolescente), pone de manifiesto la maleabilidad e incertidumbre de la identidad en Internet. A medida que el visitante explora la página, va quedando de manifiesto que Mouchette es una ficción. Sin embargo, la presencia del personaje, la idea de que realmente existe una niña llamada Mouchette tras el proyecto, sigue resultando convincente. A día de hoy no se ha revelado todavía la verdadera identidad del o la artista responsable de Mouchette.

Otros artistas de los nuevos medios enfocan las cuestiones identitarias de manera más directa. El *Brandon* de Shu Lea Cheang, por ejemplo, explora la historia real de Teena Brandon, una joven asesinada por hacerse pasar por hombre. En *Bindigirl* (1999), Prema Murthy se representa a sí misma como chica de calendario hindú, en una crítica de la industria pornográfica de Internet y del orientalismo propio de la pornografía asiática. El colectivo artístico Mongrel se ha ocupado de cuestiones de identidad y, en particular, de la cuestión racial en numerosos proyectos, entre ellos *Uncomfortable Proximity* (2000). En él, Harwood, uno de los integrantes del colectivo, modificó imágenes de la página web de la Tate Britain, uno de los principales museos de arte de Inglaterra. Harwood combinó retratos de pintores británicos como Thomas Gainsborough, William Hogarth y Joshua Reynolds con imágenes de sus propios familiares y amigos para crear una versión propia de la historia del arte y, mediante este proceso, conjurar una visión alternativa de la identidad británica.

Telepresencia y vigilancia

Internet y otras tecnologías de redes hacen a un tiempo cercanas y negligibles las distancias geográficas. Esto es particularmente evidente en el uso de cámaras y robots de control remoto que generan el efecto de telepresencia o experiencia a distancia. *Telegarden*, de Ken Goldberg, por ejemplo, permite que gente de cualquier punto del planeta cuide las flores y plantas de un jardín mediante un brazo mecánico controlado por instrucciones *on-line*. Algo parecido sucede con la obra de Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation*, que permite a los visitantes de la página web mover desde la distancia focos robotizados con los que crear patrones de luz sobre el cielo de plazas públicas. Otros artistas investigan el concepto de telepresencia de manera más localizada. En *Rara Avis* (1996), Eduardo Kac introduce un loro robotizado con una cámara en el interior de los ojos en una jaula llena de pájaros reales. Los visitantes de la exposición dirigen los movimientos del loro

1997 — Se crea la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie en Montreal 1997 — El Walker Art Center de Minneapolis presenta Gallery 9, a un tiempo programa de mecenazgo y extensa galería *on-line* de arte de los nuevos medios



20

20. MARIE SESTER

ACCESS
2003, instalación interactiva multimedia

21. JAMES BUCKHOUSE JUNTO CON HOLLY BRUBACH

Tap
2002, animación interactiva en PDA, encargada por el Dia Center for the Arts para su serie de proyectos de artistas de Internet en www.diaart.org

22.

Gallery 9
Espacio de exposición *on-line* del Walker Art Center

mediante control remoto y viven así el punto de vista avícola gracias a una pequeña pantalla y unos auriculares.

Desde mediados del siglo xx, la literatura, el cine y el arte han concedido una atención cada vez mayor a la vigilancia y el control. Desde la novela *1984* de George Orwell, publicada en 1949, hasta el filme *La conversación*, dirigido por Francis Ford Coppola en 1974, la vigilancia ha sido retratada como la sombra amenazante del poder gubernamental o empresarial. Sin embargo, hacia finales del siglo xx, la actitud frente a la vigilancia ha ido ganando en ambigüedad. Si bien la preocupación por la invasión de la esfera privada sigue vigente, la vigilancia se considera ahora un mal necesario que protege al inocente de abusos, delitos y terrorismo. La vigilancia ha dejado de ser una mera tecnología de control militar y policial para convertirse en una forma de entretenimiento. En páginas web como JenniCAM, en la que una joven instaló cámaras web en su domicilio para exponer sus actividades cotidianas al público de Internet, y en *reality shows* como *Gran Hermano*, en el que los concursantes acceden a someterse a la observación constante por parte del público, la vigilancia se ha convertido en fuente de entretenimiento voyeurístico y exhibicionista. Este cambio de tendencia conllevó un marcado incremento en la sofisticación y omnipresencia de tecnologías de vigilancia tan dispares como cámaras en red, sistemas de identificación biométrica, la ubicación por satélite y la minería de datos.

La vigilancia institucional y la vulneración de la privacidad han sido tema recurrente en la obra de los artistas de las nuevas tecnologías. *Demonstrate* (2004), de Ken Goldberg, por ejemplo, emplea una cámara de vídeo robotizada y una página interactiva en Internet para permitir al público observar la actividad en la Universidad de California, y más concretamente en Sproul Plaza, en Berkeley, donde en los años sesenta se inició el movimiento por la libertad de expresión. *ACCESS* (2003), de Marie Sester, proyecta un haz de luz sobre quienes pasan por debajo de su ojo electrónico. Sester emplea tecnología de reconocimiento de imágenes para identificar a personas concretas, localizarlas entre la multitud y seguir sus movimientos. Un sistema de haces acústicos emite voces susurrantes que solo la persona bajo vigilancia puede oír. *ACCESS* recuerda tanto a los focos con los que se busca a los presos evadidos como a los focos que iluminan a los actores de teatro.

Apoyo institucional

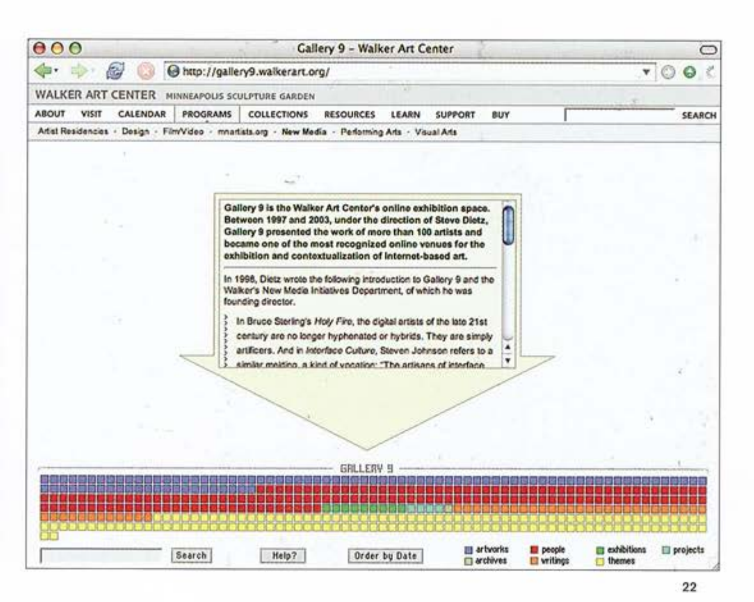
A comienzos de la década de 1990, el arte de los nuevos medios empezó a despertar el interés de museos, galerías, patronatos y demás instituciones artísticas, pese al escepticismo generalizado entre los defensores de formas más tradicionales, como la pintura y la escultura. No obstante, algunas instituciones ya estaban familiarizadas con el arte creado con medios informáticos. En los primeros años setenta, al tiempo que el videoarte empezaba a gozar del favor de críticos y galeristas, un puñado de museos tradicionales

1997 — La exposición de arte contemporáneo internacional documenta X presenta obras de *net art* en la sección «Hybrid Workspace»

1997 — Inauguración en Tokio del InterCommunication Center



21



22

a ambas orillas del Atlántico acogió exhibiciones de arte informático. En 1968, el Institute of Contemporary Art (ICA) de Londres organizó «Cybernetic Serendipity», un espectáculo que exploraba el modo en que autómatas informatizados y otros elementos tecnológicos se empleaban en la producción de obras artísticas tradicionales, como poemas, cuadros y esculturas. Ese mismo año, la exposición «Software» celebrada por el Jewish Museum de Nueva York recurrió a la programación informática como metáfora del arte conceptual. Un año después, el Los Angeles County Museum of Art (LACMA) acogió una muestra de obras producidas en el programa de Arte y Tecnología del propio museo, una iniciativa que emparejó a artistas contemporáneos como Robert Irwin, Robert Rauschenberg y Richard Serra con grandes empresas para llevar a cabo sus proyectos. Esta efímera tendencia de comisariado concluyó a mediados de la década de 1970, a medida que los integrantes de la contracultura (muchos de los cuales eran artistas y galeristas) empezaron a asociar la tecnología con el capitalismo multinacional y con la guerra de Vietnam.

Los museos apenas prestaron atención al arte digital y electrónico hasta comienzos de la década de 1990, poco antes del advenimiento del movimiento artístico de los nuevos medios. En 1990, Robert Riley, comisario en el departamento de arte de los medios del San Francisco Museum of Modern Art (SFMoMA), organizó «Bay Area Media», una exposición en la que se presentaron diversas obras de arte informático. Entre ellas figuraban *Deep Contact* (1990), de Lynn Hershman, una instalación interactiva sobre la seducción y la ilusión en la que el espectador recorría una serie de fragmentos de vídeo mediante una pantalla táctil, y *Hallucination* (1988–1990), de Jim Campbell, que mezclaba imágenes en directo del público asistente con escenas grabadas de incendios. En 1993, Jon Ippolito, comisario adjunto del Guggenheim Museum de Nueva York, organizó «Virtual Reality: An Emerging Medium», una introducción a las aplicaciones artísticas de una tecnología objeto de atención tanto en los medios de comunicación habituales como en las esferas artísticas y tecnológicas de la época: la realidad virtual.

A mediados de los noventa, el apoyo al arte de los nuevos medios fue creciendo a medida que los responsables museísticos respondían al entusiasmo de la era «puntocom» por las nuevas tecnologías, así como a la cantidad y calidad de obras que aparecían. En 1995, el Whitney Museum of American Art fue el primero en adquirir una obra de *net art: The World's First Collaborative Sentence* (1994), de Douglas Davis, una página web en la que el visitante podía contribuir a una interminable hilera de palabras. También en 1995, el Dia Center for the Arts de Nueva York lanzó el programa Artists' Web Projects, que animaba a artistas contemporáneos ya establecidos (como Cheryl Donegan, Tony Oursler y Francis Alÿs) y a prometedores artistas de los nuevos medios (como James Buckhouse, Kristin Lucas y Olia Lialina, entre otros) a crear obras de *net art*. En 1996, el Walker Art Center de

1997 — Inauguración del ZKM Centro de Artes y Medios de Comunicación **1998 — Netscape anuncia que pondrá su código fuente a disposición del público** **1998 — Internet alcanza categoría verdaderamente mundial cuando los últimos 21 países se conectan a la Red**



23

23.

Ars Electronica Center
Linz, Austria, vista exterior

24.

The Thing
En 1991, el escultor alemán Wolfgang Staehle fundó The Thing, un sistema de tablón de anuncios (BBS) electrónico que servía como foro para artistas y teóricos de la cultura. En 1995, Staehle trasladó The Thing a la World Wide Web.

Minneapolis creó Gallery 9, un ambicioso proyecto de patronazgo y exposición *on-line* de obras de nuevos medios coordinado por el influyente comisario Steve Dietz.

En 1997, la exposición internacional de arte contemporáneo «documenta X» decidió atraer la atención sobre el *net art* al presentarlo en un espacio propio, el Hybrid Workspace. En un gesto irreverente y muy propio del rechazo cultivado por los primeros protagonistas del *net art* hacia el ambiente cultural establecido, Vuk Cosic se apropió de la página web de «documenta» y expuso una copia de la misma en su propio servidor.

A partir de aquel momento, el interés institucional en el arte de los nuevos medios aumentó considerablemente. A finales de los años noventa, otras instituciones como el ICA de Londres, el New Museum of Contemporary Art de Nueva York y la Fondation Cartier de París, entre otros, habían acogido ya exposiciones de este género. En enero del año 2000, el Whitney Museum nombró a Christiane Paul, fundadora de la revista de arte de los nuevos medios *Intelligent Agent*, comisaria adjunta de arte digital; ese mismo mes, el MoMA de San Francisco contrató como responsable de arte de los medios a Benjamin Weil, cofundador de la página web sobre *net art* äda 'Web.

También en 2000, la Bienal del Whitney Museum (considerada un baremo de las tendencias en el arte contemporáneo estadounidense) incorporó nueve obras de *net art*, entre ellas *Ouija 2000* (2000), de Ken Goldberg, y *Grammatron* (1997), de Mark Amerika. Un año más tarde, el Whitney organizó «Bitstreams», una exposición integral de arte creado mediante procesos digitales que incluía arte con nuevas tecnologías, así como pintura, fotografía y escultura. Paralelamente, el MoMA de San Francisco presentó una exposición igualmente ambiciosa: «010101: Art in Technological Times». En la temporada estival, el pabellón esloveno de la 49ª Bienal de Venecia presentó una obra de arte de nuevos medios, *Biennale.py*, un virus informático creado por 0100101110101101.ORG junto con el colectivo epidemiC. Incluso el Metropolitan Museum of Art de Nueva York empezó a coleccionar obras de nuevos medios, y en 2002 adquirió *Every Shot/Every Episode* (2000), de Jennifer y Kevin McCoy.

ıniciativas independientes

Pese a que muchos artistas de los nuevos medios buscaron y obtuvieron el espaldarazo institucional de la exposición en museos, otros muchos permanecieron indiferentes a la esfera artística y sus estructuras de poder. Estos optaron por trabajar al margen del mundo del arte contemporáneo convencional y colaborar en cambio con las comunidades e instituciones del arte de los medios y el arte tecnológico, más receptivas y comprensivas con su obra. El arte de los medios había evolucionado a partir del videoarte desarrollado a mediados de los años sesenta, mientras que el arte

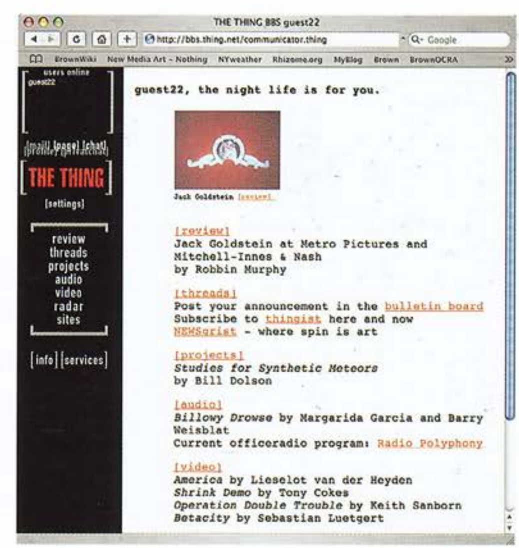
1999 — AOL adquiere Netscape por 4.200 millones de dólares

1999 — Exposición «net_condition» en el ZKM de Karlsruhe

2000 — Hundimiento del mercado de valores estadounidense; fin de la burbuja «puntocom»

«La funcionalidad de un ordenador es una cualidad estética: la belleza de la configuración, la eficacia del software, la seguridad del sistema, la distribución de información; todas son características de una nueva belleza.»

Franco Mattes, 0100101110101101.ORG



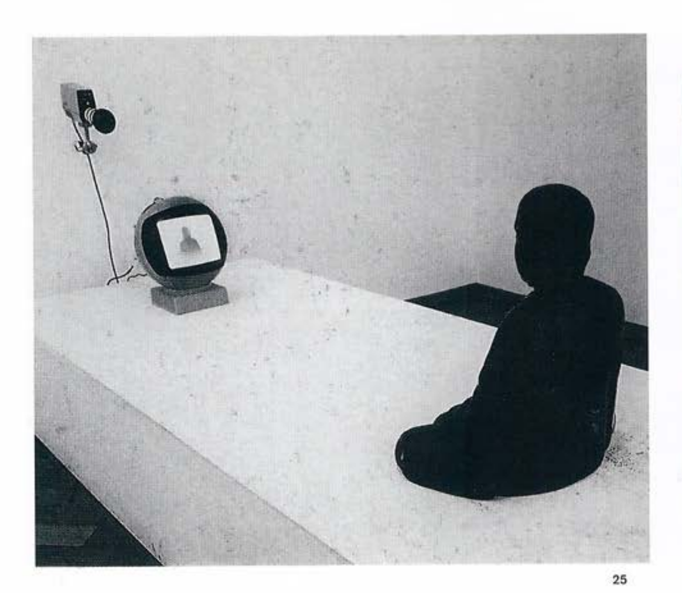
24

tecnológico había sido objeto de estudio desde finales de los setenta en programas académicos como el Programa de Telecomunicación Interactiva de la Universidad de Nueva York, fundado en 1979, y el Media Lab del Massachussets Institute of Technology (MIT), creado en 1985. En Europa existían desde hacía tiempo festivales y conferencias dedicadas al arte tecnológico, gracias en buena parte a una larga tradición de mecenazgo gubernamental de las artes. El más destacado es el festival Ars Electronica, celebrado en Linz (Austria) por primera vez en 1979, y la Inter-society for the Electronic Arts (ISEA), cuyo primer simposio tuvo lugar en 1988. En 1997, el centro ZKM de las Artes y los Medios de Comunicación, un importante museo y centro de investigación de arte de los nuevos medios, abrió sus puertas en Karlsruhe (Alemania). También en Asia hubo apoyo institucional al arte tecnológico: en 1997, por ejemplo, se inauguró en Tokio con el patrocinio de la operadora telefónica NTT el InterCommunication Center, un museo de arte de nuevos medios. También Canon y Sisheido destacan en Japón por su labor de patronazgo de las nuevas artes, que en los años noventa cristalizó en la creación de sendos laboratorios artísticos.

En Estados Unidos, y más concretamente en Nueva York y algunas otras ciudades, aparecieron a mediados de los noventa una serie de pequeñas organizaciones sin ánimo de lucro. Las comunidades virtuales formadas por artistas interesados en las nuevas tecnologías, como artnetweb, Rhizome.org y The Thing (todas con sede en Nueva York), se establecieron como espacios para la exposición, discusión y documentación de arte de los nuevos medios, y desempeñaron un papel decisivo en la evolución del movimiento internacional. A finales de los años noventa y comienzos del siglo XXI aparecieron los primeros espacios físicos dedicados al arte de los nuevos medios. Entre estos se cuentan los neoyorquinos Eyebeam Atelier y Location One, así como Art Interactive en Cambridge (Massachussets). También en Europa surgieron pequeñas organizaciones artísticas de nuevos medios; ejemplos destacados son Internationale Stadt y Micro en Berlín, C3 en Budapest, Ljudmila in Liubliana y [plug.in] en Basilea.

Espoleados por la evidencia de un creciente apoyo institucional a escala internacional, los organismos gubernamentales y diversas fundaciones privadas empezaron a financiar el arte creado con nuevos medios a finales de los años noventa. Entre los principales patrocinadores del arte de los nuevos medios se cuentan el Arts Council del Reino unido, el Canada Council for the Arts, la Fundación Mondrian en los Países Bajos, el United States' National Endowment for the Arts y el Council on the Arts del estado de Nueva York. Entre los mecenas privados cabe destacar la Andy Warhol Foundation; Creative Capital; la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie; la Fundación Ford; la Fundación Jerome; y la Fundación Rockefeller. Pese a la importancia de este patronazgo, otros muchos mecenas e instituciones no han mostrado interés por el arte de los nuevos medios.

2000 — La Bienal del Whitney Museum incluye obras de *net art* **2001 — El Whitney Museum of American Art organiza la exposición «Bitstreams», que incluye obras de nuevos medios junto con pintura, fotografía y escultura**



25



26

Sigue habiendo, por supuesto, gran número de artistas que trabajan por libre y conservan el espíritu inicial y contracorriente del movimiento artístico de los nuevos medios. Los artistas que trabajan con nuevas tecnologías a menudo han empleado páginas web personales, listas de correo electrónico y otros medios de distribución para establecer y mantener una presencia internacional y un público global sin tener que recurrir a la ayuda de galerías, museos u otras instituciones.

Muchos artistas multimedia recelan profundamente del mercado artístico, de la comercialización del arte y de la economía de mercado en general. Los años de formación del movimiento de los nuevos medios coincidieron con el fin de la guerra fría, y sus componentes mantienen una actitud crítica respecto al capitalismo y la victoria de la ideología del libre mercado simbolizada por la desintegración de la Unión Soviética. A esto se añade que algunos artistas con marcada inclinación hacia la izquierda vieron en Internet la posibilidad de materializar ideales progresistas y anticapitalistas que parecían amenazados tras la desaparición del comunismo. En los primeros años del arte de los nuevos medios, críticos, galeristas y artistas emplearon la expresión «cultura de trueque» para describir el modo en que se distribuía la obra multimedia. En lugar de comprar y vender dicha obra, los miembros de esta comunidad artística preferían intercambiar gratuitamente las piezas a través de páginas web, listas de correo electrónico, espacios alternativos y otros foros. Esta prodigalidad es similar tanto en su espíritu como en su puesta en práctica al modo en que se distribuye el *software* de código abierto.

colección y preservación del arte de los nuevos medios

El carácter intrínsecamente efímero de buena parte del arte de los nuevos medios, así como la estética y tecnología a menudo poco familiar, supone un reto para galeristas y coleccionistas. Algunos artistas ofrecen discos CD-ROM u otros soportes con una copia de la obra (por ejemplo, la venta en 1995 de disquetes con *The World's First Collaborative Sentence* de Douglas Davis). Otros crean obras con forma de objetos físicos, como los «instrumentos artísticos» montados en paredes de John F. Simon Jr., que recuerdan a cuadros enmarcados. Las impresiones Iris de Feng Mengbo, obtenidas de sus CD-ROM interactivos, y las serigrafías de Cory Arcangel con imágenes de sus obras de *game art* han sido un éxito comercial, en parte debido a que tales manifestaciones son ya conocidas y relativamente fáciles de exhibir.

Pese a la actitud anticomercial de muchos artistas de los nuevos medios y a los obstáculos tecnológicos a que se enfrentan para exhibir su obra en galerías, algunos marchantes han sabido dar cabida a importantes programas de arte de nuevos medios. De entre ellos destacan la galería Bitforms en Nueva York y Seúl, la

2002 — El Metropolitan Museum of Art adquiere *Every Shot/Every Episode*, de los McCoy

2003 — El New Museum se asocia con Rhizome.org

2004 — Google sale a Bolsa; la oferta pública inicial obtiene 1.700 millones de dólares

«YO enfoco la programación como si fuera escritura creativa. NO empiezo con un diagrama de flujo. EMPIEZO con un bucle simple y luego observo cómo afectan los pequeños cambios en el código al resultado visual. NUNCA planifico qué hará el código exactamente, y a menudo acabo incorporando algo que no había anticipado pero que el código ha hecho durante las pruebas.»

John F. Simon Jr.

25. NAM JUNE PAIK

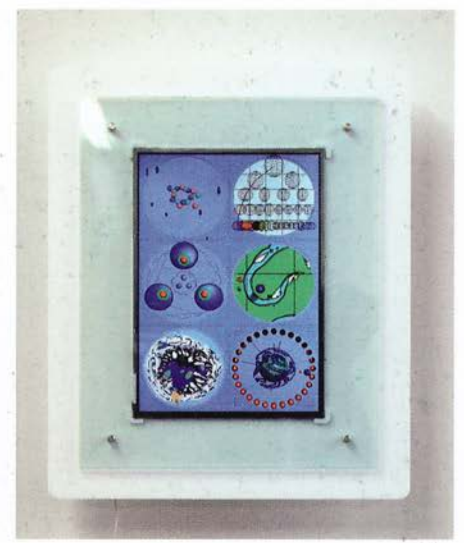
TV Buddha
1974, monitor, cámara, estatua
Amsterdam, Stedelijk Museum

26. FENG MENGBO

I'm a Tiger!
1997, serigrafía sobre plancha de aluminio, 40 x 40 cm

27. JOHN F. SIMON JR.

A-life
2003, *software*, monitor de ordenador manipulado



27

galería Postmasters, la Sandra Gering Gallery y la Bryce Wolkowitz Gallery en Nueva York, y el GIMA en Berlín.

A causa de su naturaleza en ocasiones inmaterial y de su dependencia de programas y equipos que rápidamente devienen obsoletos y dejan de estar disponibles, la conservación del arte de los nuevos medios es particularmente difícil. De igual manera que la mayoría de esculturas de látex creadas por Eva Hesse en las décadas de 1960 y 1970 se han ido deteriorando, muchas de las piezas de nuevos medios existentes en la actualidad pronto serán irreparables. En 2001, un consorcio de museos y organizaciones fundó la Variable Media Network. Entre sus miembros figuran el Berkeley Art Museum/Pacific Film Archives de Berkeley; Franklin Furnace, el Guggenheim Museum y Rhizome.org en Nueva York; la Fondation Daniel Langlois pour les arts, la sciencie et la technologie de Montreal, el Performance Art Festival + Archives de Cleveland y el Walker Art Center de Minneapolis. Esta red, cuyo cometido es encontrar el modo de conservar obras compuestas con medios poco convencionales y efímeros como las videoinstalaciones de Nam June Paik, los montones de caramelos de regalo de Félix González-Torres y las obras de *net art* de Mark Napier, ha llevado a cabo una serie de estudios y publicaciones y ha presentado un cuestionario con el que las distintas organizaciones pueden recopilar información de los artistas relativa a la preservación de las obras. Entre las estrategias para la conservación de obras creadas con nuevas tecnologías se encuentra la documentación (por ejemplo, grabando capturas de pantalla de las páginas web), la migración (sustituir las etiquetas html obsoletas por otras actuales), la emulación (programas que imitan el funcionamiento de maquinaria obsoleta) y la recreación (reproducir una obra antigua con tecnología moderna).

Está por ver todavía si el arte de los nuevos medios ha agotado sus posibilidades como movimiento. Los artistas han experimentado siempre con nuevos medios y, a través de ellos, han ponderado (y complicado) la relación existente entre la cultura y la tecnología. Y así seguirá siendo en el futuro. La explosión de creatividad y pensamiento crítico que ha caracterizado el arte de los nuevos medios desde mediados de los años ochenta hasta comienzos del siglo XXI no parece mostrar signos de flaqueza. Pero a medida que la línea que separa este arte de otras formas artísticas más tradicionales se vaya desdibujando, lo más seguro es que el arte de los nuevos medios acabe siendo absorbido por la cultura popular. Al igual que el dadaísmo, el *pop art* y el arte conceptual, morirá como movimiento pero pervivirá como tendencia, como una serie de ideas, sensibilidades y métodos que se manifiesta de manera impredecible y polifacética.

2005 — El Tribunal Supremo de Estados Unidos establece que las compañías P2P pueden ser llevadas a juicio si contribuyen al intercambio de información y contenido sujetos a derechos de autor

---

Life sharing

Debian GNU/Linux, HTML, JavaScript, Flash, Python
Palabras clave: locativo, código abierto, red, privacidad
http://0100101110101101.org/home/life_sharing

Del mismo modo que los libros, la correspondencia y los archivos que se acumulan en un despacho reflejan los intereses y la actividad de su ocupante, el contenido de un ordenador puede servir para trazar un íntimo retrato de su propietario. Y puesto que nuestros ordenadores contienen tanta información personal, intentamos protegerlos de miradas indiscretas con contraseñas, cortafuegos *(firewalls)* y programas de encriptado.

En *Life Sharing*, proyecto encargado por el Walker Art Center de Minneapolis, el dúo de artistas de los nuevos medios europeos 0100101110101101.ORG (Eva y Franco Mattes) convirtieron su vida privada en una obra de arte pública. Entre los años 2000 y 2003 pusieron a disposición de quien visitase su página web todos y cada uno de los archivos de su ordenador, desde solicitudes de beca hasta sus mensajes de correo electrónico. Esta atrevida pieza, cuyo título, *Life Sharing* («compartir la vida»), juega con un anagrama de la función informática *File sharing*» («compartir archivos»), es un ejercicio de transparencia, un acto de exhibicionismo informativo que convierte al espectador en un mirón.

Con esta obra, 0100101110101101.ORG pretenden mostrarse lo más vulnerables posible (en lo que a robo de identidad y demás riesgos informáticos se refiere) en nombre del arte. Emplean su identidad digital como un medio de expresión, del mismo modo que en los años setenta artistas de *performance* como Linda Montano, Vito Acconci y Chris Burden se valían de sus cuerpos. Los visitantes del sitio *Life Sharing* se encontraban con una representación gráfica de una estructura de directorios Linux (una versión intuitiva de la interfaz de texto de este sistema operativo de código abierto).

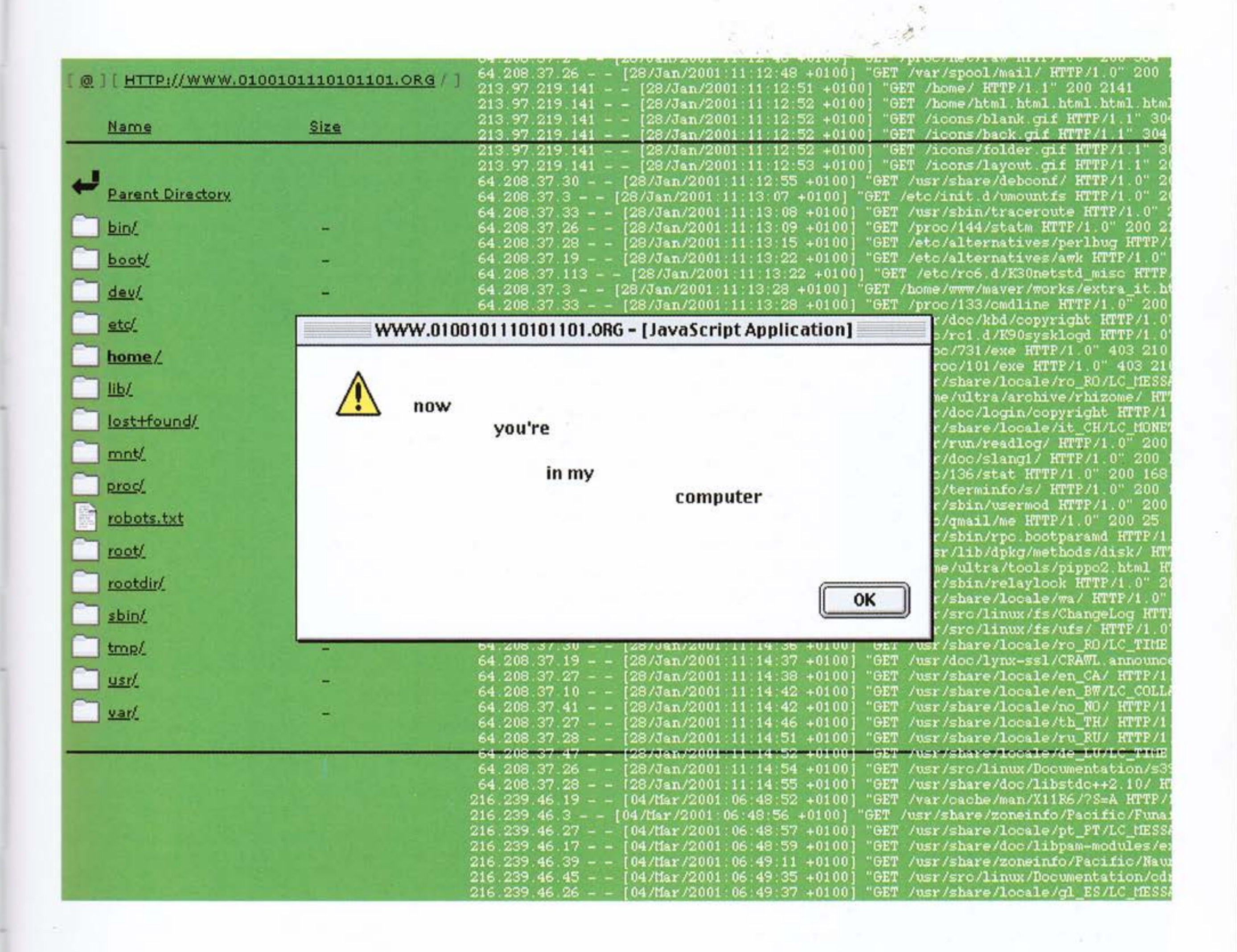
Life Sharing no fue el primer experimento radical de 0100101110101101.ORG con la propiedad intelectual. En 1999 descargaron contenidos de la página de pago Hell.com, dedicada al arte, y los pusieron al alcance del público en su propia página, una intervención *hacktivista* que les granjeó las iras de muchos de sus colegas y que recuerda a ejemplos anteriores de arte apropiacionista, como las reproducciones que Sherrie Levine realizó de las fotografías de Walker Evans.

0100101110101101.ORG crearon, como continuación de *Life Sharing*, *Vopos*, un proyecto en el que los artistas llevaban siempre consigo unos transmisores de posicionamiento global GPS para seguir sus pasos y, a través de su página web, dar a conocer en tiempo real su ubicación exacta en todo momento. Los artistas redirigieron también sus conversaciones por teléfono móvil hacia su página, de manera que cualquiera pudiese escucharlas. La grabación de estas conversaciones fue luego remezclada por Negativland, un colectivo artístico cuyos *collages* sonoros les han acarreado numerosos pleitos por violación de los derechos de autor.

Vopos y *Life Sharing* eran elementos de un proyecto titulado *Glasnost*, en referencia a la política aperturista de Mijail Gorbachov que indirectamente condujo a la desintegración de la Unión Soviética. Según los artistas, con *Glasnost* «0100101110101101.ORG intenta poner de manifiesto la cantidad de información personal que va a parar a manos del gran capital, donde puede ser integrada en perfiles electrónicos individuales y colectivos, mucho más detallados e indiscretos que los archivos recopilados en el pasado por policías estatales y agencias de seguridad». En respuesta al fantasma orwelliano de la compilación de datos por parte de las empresas, 0100101110101101.ORG convirtieron su página web en una prístina casa de vidrio virtual y, ayudados por el *software* de código libre, expusieron sus vidas a la mirada del público.

«con el paso del tiempo, un ordenador acaba pareciéndose al cerebro de su dueño, mucho más que otros medios tradicionales como puedan ser diarios y cuadernos de notas o, a otro nivel más abstracto, cuadros y novelas.»

0100101110101101.ORG


[@] [HTTP://WWW.0100101110101101.ORG /]
Name
Size
Parent Directory
bin/
boot/
dev/
etc/
home/
lib/
lost+found/
mnt/
proc/
robots.txt
root/
rootdir/
sbin/
tmp/
usr/
var/
64.208.37.26 - - [28/Jan/2001:11:12:48 +0100] "GET /var/spool/mail/ HTTP/1.0" 200
213.97.219.141 - - [28/Jan/2001:11:12:51 +0100] "GET /home/ HTTP/1.1" 200 2141
213.97.219.141 - - [28/Jan/2001:11:12:52 +0100] "GET /home/html.html.html.html.html
213.97.219.141 - - [28/Jan/2001:11:12:52 +0100] "GET /icons/blank.gif HTTP/1.1" 30
213.97.219.141 - - [28/Jan/2001:11:12:52 +0100] "GET /icons/back.gif HTTP/1.1" 304
213.97.219.141 - - [28/Jan/2001:11:12:52 +0100] "GET /icons/folder.gif HTTP/1.1" 3
213.97.219.141 - - [28/Jan/2001:11:12:53 +0100] "GET /icons/layout.gif HTTP/1.1" 2
64.208.37.30 - - [28/Jan/2001:11:12:55 +0100] "GET /usr/share/debconf/ HTTP/1.0" 2
64.208.37.3 - - [28/Jan/2001:11:13:07 +0100] "GET /etc/init.d/umountfs HTTP/1.0" 2
64.208.37.33 - - [28/Jan/2001:11:13:08 +0100] "GET /usr/sbin/traceroute HTTP/1.0"
64.208.37.26 - - [28/Jan/2001:11:13:09 +0100] "GET /proc/144/statm HTTP/1.0" 200 2
64.208.37.28 - - [28/Jan/2001:11:13:15 +0100] "GET /etc/alternatives/perlbug HTTP/
64.208.37.19 - - [28/Jan/2001:11:13:22 +0100] "GET /etc/alternatives/awk HTTP/1.0"
64.208.37.113 - - [28/Jan/2001:11:13:22 +0100] "GET /etc/rc6.d/K30netstd_misc HTTP
64.208.37.3 - - [28/Jan/2001:11:13:28 +0100] "GET /home/www/maver/works/extra_it.h
64.208.37.33 - - [28/Jan/2001:11:13:28 +0100] "GET /proc/133/cmdline HTTP/1.0" 200
r/doc/kbd/copyright HTTP/1.0
c/rc1.d/K90sysklogd HTTP/1.0
oc/731/exe HTTP/1.0" 403 210
roc/101/exe HTTP/1.0" 403 21
r/share/locale/ro_RO/LC_MESSA
me/ultra/archive/rhizome/ HT
r/doc/login/copyright HTTP/1
r/share/locale/it_CH/LC_MONE
r/run/readlog/ HTTP/1.0" 200
r/doc/slang1/ HTTP/1.0" 200
c/136/stat HTTP/1.0" 200 168
o/terminfo/s/ HTTP/1.0" 200
r/sbin/usermod HTTP/1.0" 200
c/qmail/me HTTP/1.0" 200 25
r/sbin/rpc.bootparamd HTTP/1
sr/lib/dpkg/methods/disk/ HT
me/ultra/tools/pippo2.html H
r/sbin/relaylook HTTP/1.0" 2
r/share/locale/wa/ HTTP/1.0"
r/src/linux/fs/ChangeLog HTT
r/src/linux/fs/ufs/ HTTP/1.0
WWW.0100101110101101.ORG - [JavaScript Application]
now
you're
in my
computer
OK
/usr/share/locale/ro_RO/LC_TIME
64.208.37.19 - - [28/Jan/2001:11:14:37 +0100] "GET /usr/doc/lynx-ssl/CRAWL.announce
64.208.37.27 - - [28/Jan/2001:11:14:38 +0100] "GET /usr/share/locale/en_CA/ HTTP/1
64.208.37.10 - - [28/Jan/2001:11:14:42 +0100] "GET /usr/share/locale/en_BW/LC_COLL
64.208.37.41 - - [28/Jan/2001:11:14:42 +0100] "GET /usr/share/locale/no_NO/ HTTP/1
64.208.37.27 - - [28/Jan/2001:11:14:46 +0100] "GET /usr/share/locale/th_TH/ HTTP/1
64.208.37.28 - - [28/Jan/2001:11:14:51 +0100] "GET /usr/share/locale/ru_RU/ HTTP/1
64.208.37.26 - - [28/Jan/2001:11:14:54 +0100] "GET /usr/src/linux/Documentation/s3
64.208.37.28 - - [28/Jan/2001:11:14:55 +0100] "GET /usr/share/doc/libstdc++2.10/ H
216.239.46.19 - - [04/Mar/2001:06:48:52 +0100] "GET /var/cache/man/X11R6/?S=A HTTP/
216.239.46.3 - - [04/Mar/2001:06:48:56 +0100] "GET /usr/share/zoneinfo/Pacific/Funa
216.239.46.27 - - [04/Mar/2001:06:48:57 +0100] "GET /usr/share/locale/pt_PT/LC_MESSA
216.239.46.17 - - [04/Mar/2001:06:48:59 +0100] "GET /usr/share/doc/libpam-modules/e
216.239.46.39 - - [04/Mar/2001:06:49:11 +0100] "GET /usr/share/zoneinfo/Pacific/Nau
216.239.46.45 - - [04/Mar/2001:06:49:35 +0100] "GET /usr/src/linux/Documentation/cd
216.239.46.26 - - [04/Mar/2001:06:49:37 +0100] "GET /usr/share/locale/gl_ES/LC_MESSA

super mario clouds

Grabadora ART EEPROM, DASM 6502 BSD, proyectores de datos, NBASIC BSD, consola Nintendo Entertainment System, RockNES, cartucho Nintendo de Super Mario Brothers, distribuidor de vídeo
Palabras clave: animación, apropiación, juego, nostalgia
http://www.beigerecords.com/cory/21c/21c.html

Según Cory Arcangel, «los aficionados son los verdaderos héroes del arte informático contemporáneo». Se refiere a una creciente subcultura de programadores autodidactas que crean música y arte con productos tecnológicos obsoletos como cartuchos de videojuegos e impresoras matriciales. Para la creación de *Super Mario Clouds*, Arcangel *destripó* el archiconocido juego *Super Mario Brothers*, aparecido en 1985: sustituyó el chip de un viejo cartucho para la consola Nintendo Entertainment System por uno nuevo programado por él mismo (para lo cual tomó prestados códigos que encontró en páginas web de aficionados a los juegos de ordenador) para borrar todos los elementos del juego original excepto las nubes.

Arcangel ha expuesto la animación resultante en forma de proyecciones digitales de gran tamaño en las que las pixeladas nubes, representadas en tonos blancos y grises, avanzan sobre un luminoso cielo azul. También realizó una serie de impresiones serigrafiadas de las nubes, que vendió a través de su página web. El celeste imaginario de Arcangel evoca buen numero de referentes artísticos e históricos, desde los estudios de nubes en óleo sobre lienzo realizados por John Constable en el siglo XIX hasta la obra *Clouds* (2001), del conceptual Vik Muniz, para la cual el artista contrató a un piloto acrobático para que dibujase nubes de dibujos animados en el cielo de Manhattan.

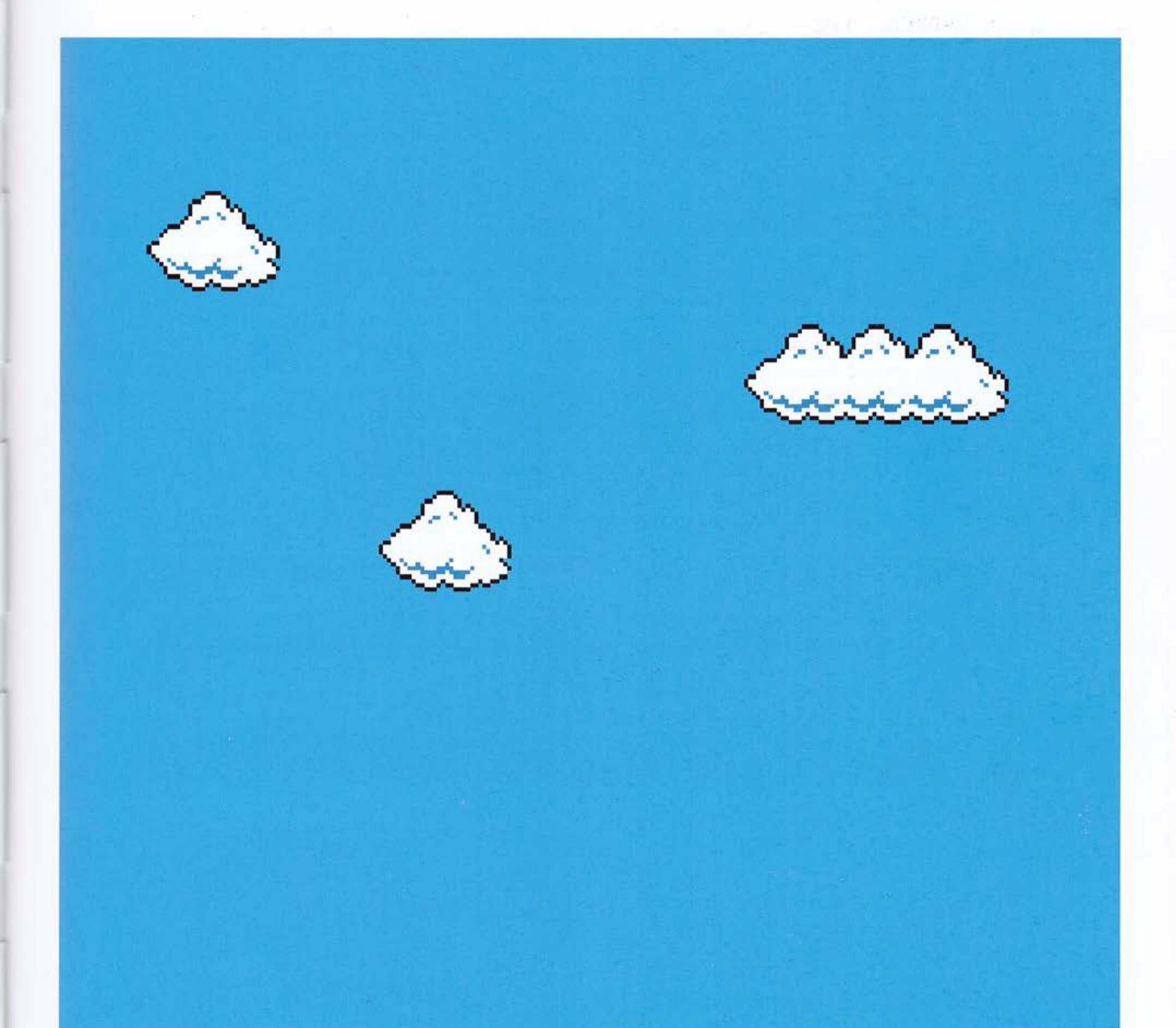
El proceso de substracción visual de Arcangel recuerda a una pieza de Robert Rauschenberg, *Erased de Kooning Drawing* (1953), en la que el artista borró una obra de Willem de Kooning para crear una nueva pieza artística. *Super Mario Clouds* apunta a una sensibilidad semejante, por cuanto presenta al mismo tiempo una espartana estética y una actitud rebelde y desafiante que cuestiona la concepción habitual de la integridad y la autenticidad artística.

Aun cuando el *hackeado* de videojuegos puede entenderse como un acto predominantemente subversivo y sintomático de una actitud anticorporativa por parte del artista, esta es una obra más lúdica que crítica. Arcangel entiende la apropiación como algo natural, como si el aprovechamiento de muestras de la propiedad intelectual de las empresas de juegos y otros programadores fuese el proceso habitual de autoría. Colabora con Beige Records, un «sello discográfico de música electrónica y colectivo de programadores», publica su código fuente en Internet (junto con comentarios jocosos e informativos) y ofrece lecciones prácticas de sus conocimientos.

A diferencia de muchos artistas que trabajan con nuevas tecnologías y que idealizan las tecnologías emergentes, Arcangel desprecia el realismo gráfico de juegos contemporáneos como *Grand Theft Auto* y prefiere regodearse en el crudo esquematismo de los primeros videojuegos. *Super Mario Clouds* fue creado en un momento en el que la nostalgia por la infancia y la adolescencia era un tema recurrente; baste recordar los vídeos de adolescentes urbanos filmados por Sue de Beer o los cuadros de Yoshitomo Nara, que adoptan la estética de cómics repletos de monísimos cachorrillos y duendes de rasgos infantiles. *Super Mario Clouds* es asimismo una evocación de la adolescencia del propio autor, y en concreto de la figura del *nerd* o «pirado de la informática», inmortalizado en los ochenta en películas como *La mujer explosiva* y *La revancha de los novatos*; en ellas, jóvenes inadaptados crean máquinas improbables para cumplir sus deseos y obtener el respeto de sus compañeros.



Super Mario Clouds (cartucho), 2002



The Intruder

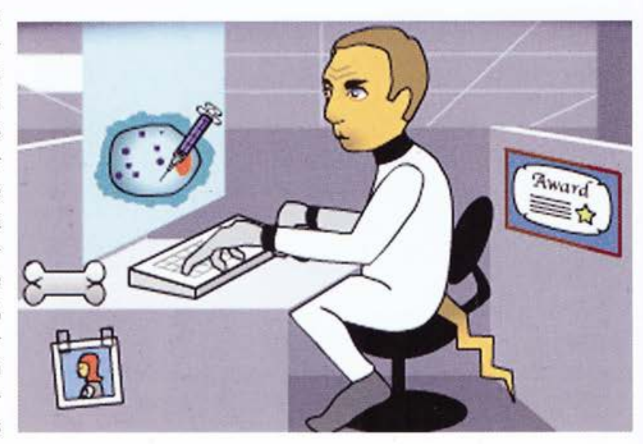
Director, Photoshop, Sound Edit 16
Palabras clave: Borges, juego, red, narrativa
http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder

Desde que hicieran su aparición en la década de 1970, los videojuegos y los juegos para ordenador no solo se han convertido en una forma de ocio extremadamente popular, sino también en una importante expresión cultural. Sin embargo, su naturaleza muchas veces violenta ha hecho que sean siempre objeto de discusión. *The Intruder* es un proyecto interactivo en red, el cual, en palabras de Natalie Bookchin, «parece un juego pero es en realidad un comentario crítico sobre los juegos de ordenador y el patriarcado».

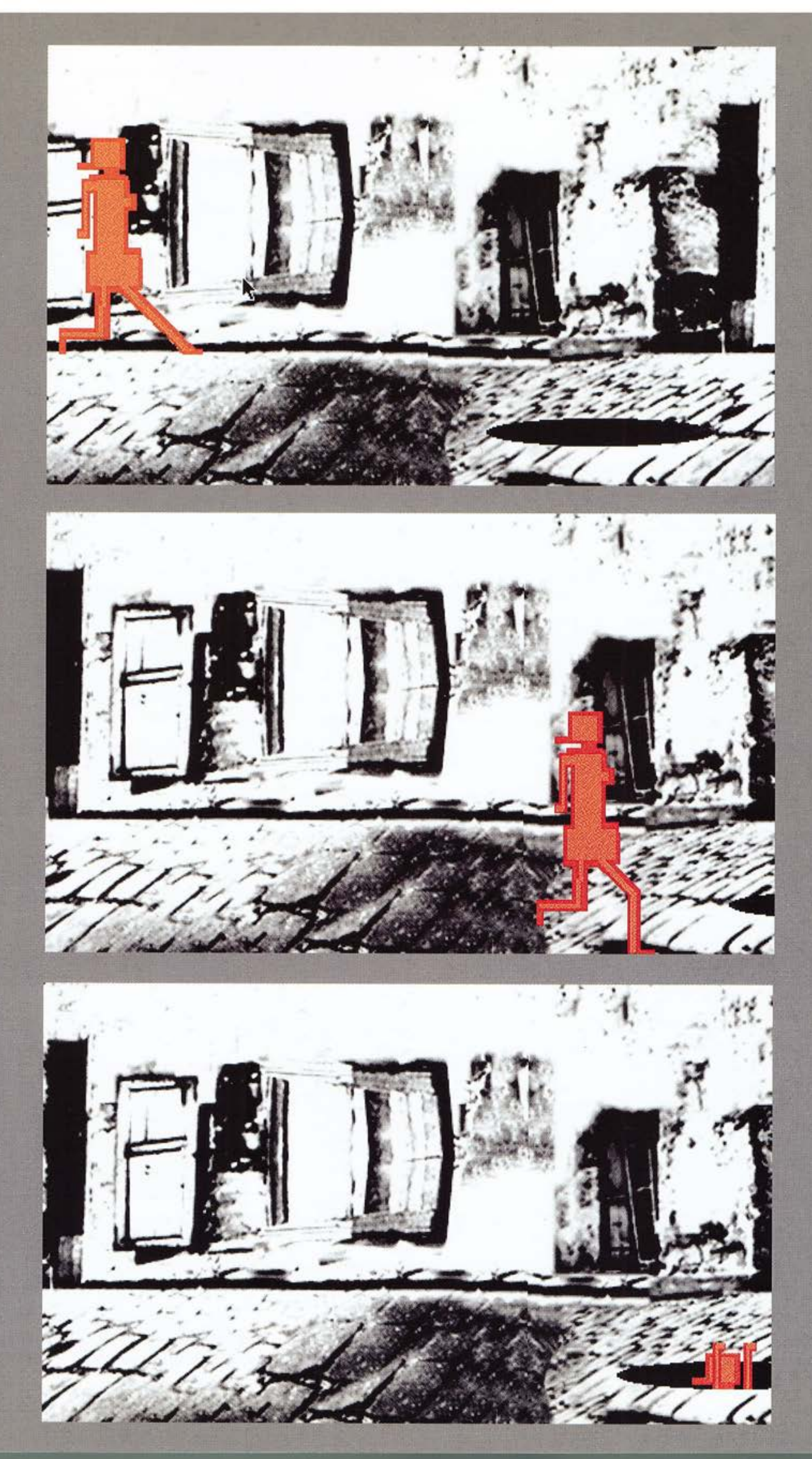
La obra de Bookchin se inspira en una narración breve de Jorge Luis Borges asimismo titulada *El intruso* (1966): una inquietante historia de prostitución, celos fraternales y violencia misógina en la que dos hermanos se enamoran de la misma mujer, a la que acaban compartiendo y vendiendo luego a un burdel. La historia termina con el asesinato de la mujer y la reconciliación de los hermanos.

Bookchin narra la historia a través de diez viñetas con forma de juego, cada una inspirada en un videojuego clásico, como *Space Invaders*, gracias a lo cual ofrece una panorámica muy general de los primeros años del género. En este proyecto, el videojuego adopta una forma simbólica en la que acciones arquetípicas como recoger objetos que caen, saltar y disparar resaltan otros tantos temas de la narración de Borges. El séptimo segmento del proyecto, por ejemplo, recupera uno de los primeros videojuegos (*Pong*) en el que los jugadores manejan raquetas con las que golpean una pelota en la pantalla. En la versión de Bookchin, la pelota se ve reemplazada por la silueta de una mujer con falda; sobre la superficie de juego aparecen fotografías de cuerpos femeninos desnudos y una voz de mujer lee pasajes de la narración de Borges. El jugador se implica en la historia golpeando a la femenina «pelota» y adopta simbólicamente el papel de uno de los hermanos al proceder al cruel intercambio de la mujer, como si fuese un objeto desprovisto de voluntad. Al combinar literatura y juego, Bookchin tiende un puente entre el Arte con mayúscula y la cultura popular, al tiempo que pone en tela de juicio la diferenciación entre ambas. Este afán por romper moldes es un rasgo habitual del arte de las nuevas tecnologías. Al mismo tiempo, Bookchin parece sugerir que, como mujer y como artista contemporánea, ella misma es una intrusa en un mundo, el de los videojuegos, eminentemente masculino y orientado hacia el entretenimiento. La astucia de la crítica de Bookchin reside en los paralelismos que establece entre la violencia literaria y misógina de la narración de Borges y la violencia y el sexismo imperantes en la mayoría de los juegos.

En este sentido, *The Intruder* es una obra típica de la actividad artística de Bookchin, que a menudo incurre en lo abiertamente político. Con anterioridad, Bookchin fue miembro de ®™ark, un colectivo artístico y activista que realizó campañas «mediáticas tácticas» como GWbush.com, una página web muy crítica con la candidatura presidencial del año 2000 de George W. Bush. *Metapet* (2002–2003), un ambicioso proyecto posterior de Bookchin, consiste en un juego *on-line* en el que los jugadores adoptan el papel de ejecutivos de empresa que controlan empleados modificados genéticamente a los que se ha injertado un gen de la obediencia identificado en los perros. Así como *The Intruder* supone una crítica de la violencia patriarcal, *Metapet* critica la cultura mercantil y empresarial.



Metapet, 2002–2003



UMBRELLA.net

Módulos Bluetooth, DAWN Mobile Ad-Hoc Networking Stack, varios PC iPac Pocket con 802.11b y Bluetooth, microcontroladores, sensores, paraguas, programa UMBRELLA.net
Palabras clave: red ad hoc, visualización de datos, participación, inalámbrico
http://www.mee.tcd.ie/~moriwaki/umbrella

Inspirado por el espectáculo de los numerosos paraguas que se abren a intervalos irregulares cuando cae la lluvia sobre el trajín urbano, *UMBRELLA.net* explora la estética de las redes informáticas móviles ad hoc que se establecen entre instrumentos inalámbricos. En parte proyecto de investigación y en parte *performance*, la obra se compone de paraguas blancos con miniordenadores conectados al mango.

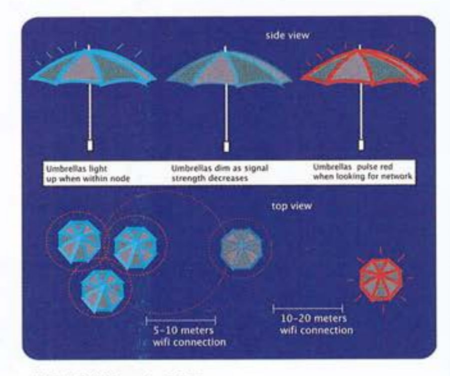
Cuando un participante de *UMBRELLA.net* abre su paraguas, el ordenador intenta establecer conexión con los restantes paraguas computerizados de la zona. Unos diodos luminosos (LED) iluminan el paraguas e indican el estado en que se encuentra la conexión: rojo mientras intenta conectar y azul una vez conectado. Los ordenadores disponen de un sistema de mensajes de texto, así como de una interfaz gráfica que identifica por nombre a cada participante. Un diagrama de círculos concéntricos en pantalla indica la proximidad de los participantes.

Si bien el interés de Brucker-Cohen y Moriwaki en la topología de redes se debe en buena medida a su formación académica (ambos estudiaron ingeniería en el Trinity College de Dublín), el uso de los paraguas obedece sobre todo a motivos estéticos. En la página web del proyecto puede leerse: «creemos que estas redes transitorias pueden añadir sorpresa y belleza a los actuales canales establecidos de comunicación».

La obra constituye un buen ejemplo del esfuerzo colaborador habitual en el arte de las nuevas tecnologías, que a menudo precisa del trabajo conjunto de especialistas técnicos, comparable al del equipo de rodaje de una película. Brucker-Cohen y Moriwaki requirieron la participación de un programador, un electricista, un diseñador industrial y un ingeniero de sistemas. Si bien *UMBRELLA.net* nació en un entorno de especialistas, su encanto y espectacularidad conceptual revela la voluntad artística de sus creadores. El absurdo de la funcionalidad incrementada del paraguas parece burlarse de la creciente ubicuidad de la tecnología digital en los últimos años, que ha visto aparecer desde aspiradores robotizados hasta hornos microondas que obtienen información de Internet para determinar los tiempos óptimos de cocción.

UMBRELLA.net trae a la memoria el *Umbrella Project* (1984–1991) de Christo y Jeanne-Claude, en el que gigantescos parasoles azules y amarillos puntuaban los paisajes de Japón y el sur de California. Ambos proyectos transformaron y estetizaron los espacios en que se inscribían al aportarles pinceladas de color. Asimismo, ambos son de naturaleza eminentemente colaboradora. El aspecto interactivo y espontáneo de *UMBRELLA.net* evoca también los *happenings* de los años sesenta y setenta de artistas como Allan Kaprow, en los que materiales cotidianos y la participación del público difuminaban los límites entre el arte y la vida diaria.

UMBRELLA.net es un ejemplo poco habitual de visualización de datos, un género de arte de los nuevos medios que incluye *Ecosystm* (2001), de John Klima, que representa la información bursátil y meteorológica con criaturas animadas y paisajes digitales, y *Copernica* (2002), de Martin Wattenberg, en el que las obras de la colección de arte de la NASA aparecen como planetas de una galaxia navegable. A diferencia de estos precedentes, constreñidos a la pantalla, el lienzo en el que se desarrolla *UMBRELLA.net* es el espacio público. El proyecto tiñe el paisaje urbano con ondas de color que crean una alegoría de la información en tiempo real y, simultáneamente, pone de manifiesto un sistema emergente de red y dota de poesía a una tecnología prosaica.



UMBRELLA.net, 2005



Borderxing Guide

Brújula, ligereza, mapa, sigilo
Palabras clave: globalización, migración, red, rendimiento
http://irational.org/cgi-bin/border/xing/list.pl

La fantasía de que habitamos en una aldea global, en una comunidad mundial que supera las distancias geográficas mediante una red electrónica, no deja de tener su encanto. La realidad de la globalización es mucho más problemática. El acceso a la tecnología y la movilidad están limitados a los más pudientes, mientras que otros, por motivos políticos, económicos o sociales, quedan excluidos de las redes de comunicación y transporte. En la era posterior a los ataques terroristas del 11-S y la reacción reaccionaria subsiguiente, el tránsito internacional fue sometido a un férreo control. Los artistas británicos Heath Bunting y Kayle Brandon se refieren a estas cuestiones en *BorderXing*, una guía *on-line* para cruzar subrepticiamente las fronteras en Europa. La página está dirigida principalmente (o al menos conceptualmente) a activistas, solicitantes de asilo y todas aquellas personas que carecen de la documentación oficial precisa para pasar de un país a otro.

Con el patrocinio de la Tate Gallery de Londres y la Fondation Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean (MUDAM) de Luxemburgo, la guía se estructura en torno a la base de datos de una página web que ofrece información sobre rutas entre diversos pares de países, así como documentación de los intentos de tránsito de los artistas. Las instrucciones para cruzar fronteras concretas sin pasaporte y sin ser detectados se acompañan con mapas del terreno y listas del equipamiento necesario («linterna LED, bolígrafo, brújula, cuaderno...»). Sus indicaciones para ir de Pigna, en Italia, a Soarge, en Francia, son característicamente lacónicas: «Se recomienda cruzar en primavera y otoño. La ruta ha sido empleada con éxito por refugiados. Lleve comida para diez horas de marcha».

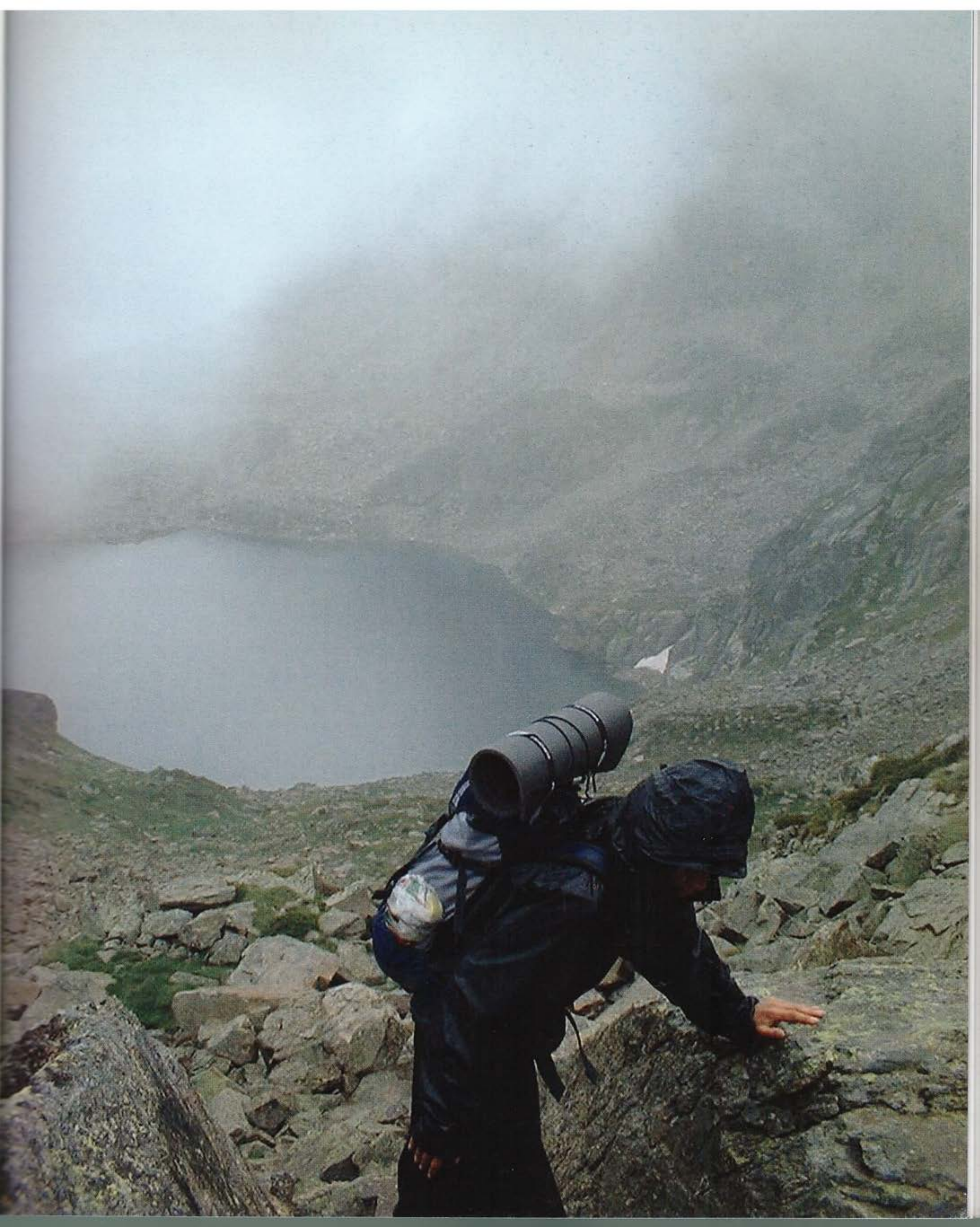
Los artistas «patrullan» el perímetro del proyecto *BorderXing* restringiendo el acceso a parte de los textos de la página a los usuarios autorizados, con lo que invitan a los visitantes a reflexionar acerca del control que existe en torno al acceso a la información y a los espacios. De este modo, *BorderXing* no solo subvierte la integridad de las fronteras nacionales, sino también nuestra percepción de que Internet es un espacio de libre acceso para todos.

BorderXing es un buen ejemplo del carácter reivindicativo de buena parte del arte basado en las nuevas tecnologías. Bunting se define a sí mismo como «artivista», neologismo nacido de la contracción de las palabras «artista» y «activista» que revela la carga política de su obra. Bunting y Brandon siguen la estela abierta por artistas políticos como Hans Haacke y adoptan para este proyecto una estética funcionalista y carente de adornos, con lo cual pretenden enfatizar que su obra no busca la decoración ni el placer visual. Sin embargo, la belleza está muy presente en *BorderXing*, en forma de fotografías tomadas por los artistas mientras transitan ilegalmente entre países. Estas imágenes insólitas, prueba de la experimentación de los autores con la emigración ilegal, descubren parajes de sorprendente belleza.

En 1999, Bunting trabajó junto a la británica Rachel Baker en *SuperWeed*, un proyecto que engarzaba lo virtual y lo físico. En él, Bunting y Baker colgaron en Internet instrucciones para plantar y cuidar semillas resistentes a los pesticidas. El objetivo es emplear estas semillas como «arma genética» contra las grandes empresas de biotecnología que producen plantas y alimentos modificados genéticamente. *SuperWeed*, al igual que *BorderXing*, evoca una metafórica piratería de la realidad, ya que aspira a infiltrarse en los centros de poder y sus sistemas, y desafía el control de las empresas y los gobiernos. Al igual que otros artistas *hacktivistas*, Bunting y sus colaboradores se valen de las nuevas tecnologías como medio para conseguir un fin, y no como un fin en sí mismas.

«Nosotros nos consideramos combatientes. El artista no se limita a observar. No es solo la percepción de la realidad lo que está al alcance de todos, sino la realidad misma.»

Heath Bunting



Brandon

HTML, Java, JavaScript, Perl, PHP, MySQL
Palabras clave: *collage*, género, identidad, violencia
http://brandon.guggenheim.org

La historia real de Teena Brandon, una joven de 21 años que en 1993 fue violada y asesinada por hacerse pasar por hombre, fascinó al público cinematográfico cuando Hilary Swank la encarnó en *Boys Don't Cry* (1999). Un año antes, el Guggenheim Museum de Nueva York encargó a la artista taiwanesa-americana Shu Lea Cheang la composición de *Brandon*, una pieza artística en Internet (la primera encargada por el Guggenheim) que explora la historia de Teena Brandon de forma experimental, renunciando a seguir la línea cronológica, y que transmite la maleabilidad y ambigüedad del género y la identidad en las sociedades contemporáneas.

La primera imagen que aparece en la página web *Brandon* es la de una figurita como la que identifica los servicios de caballeros y señoras en constante metamorfosis. El bucle infinito de animación presenta a esa figurita primero como niño, luego como mujer y luego como hombre. Esta simple animación resume con gran eficacia la experiencia de la propia Teena Brandon, una persona que nació mujer pero decidió más adelante vivir su vida como hombre. El visitante accede luego a una página en la que aparecen fragmentos de imágenes: diagramas anatómicos de genitales masculinos, tatuajes, *piercings*, una persona vestida con un traje de hombre, titulares de periódico, un arnés con falo postizo... Al pasar con el cursor por encima de estas imágenes aparecen otras, cada una de las cuales representa un elemento de la historia de la vida y el asesinato de Brandon. Esta interacción rudimentaria sugiere el proceso de recopilar pistas y desvelar el misterio.



Brandon, 1998

Al decidirse por Internet como el principal medio para desarrollar su proyecto, Cheang sugiere una conexión entre la historia de inconcreción sexual de Brandon en el mundo físico y el fenómeno paralelo de la ambigüedad sexual en Internet, donde los usuarios asumen una personalidad que no se corresponde con su realidad física. Pero Cheang no limitó *Brandon* a la Red. Durante el año que duró el proyecto, las imágenes del mismo fueron proyectadas sobre el *videowall* (la pantalla de televisores) del desaparecido Guggenheim SoHo de Nueva York. Cheang organizó también foros públicos destinados a analizar las implicaciones sociales del cuerpo digital, primero durante el World Wide Video Festival celebrado en 1998 en el Theatrum Anatomicum de Amsterdam y más tarde, en 1999, en el Institute for the Arts and Civic Dialogue de la Universidad de Harvard. Cheang invitó también a comisarios, críticos y participantes en el foro a aportar imágenes a la página de *Brandon*.

La crítica de arte Liz Kotz describe el conjunto de la obra de Cheang, centrada en cuestiones actuales referentes a los medios de comunicación, desde la piratería musical hasta el negocio pornográfico, como «procesos de colaboración, obras que combinan aspectos políticos con tecnologías comerciales», características todas que pueden apreciarse constantemente en el arte de los nuevos medios.

El uso que hace Cheang de una página web para ocuparse de cuestiones de sexo e identidad en *Brandon* se hace eco de los vídeos (una tecnología novísima en los años setenta) creados por artistas feministas como Eleanor Antin y Martha Rosler. Al igual que estas, Cheang se vale de un medio pujante para reflexionar sobre la percepción, categorización y definición popular del género.

«Toda agencia artística debe adaptarse a la renovación digital. Hasta ahora poníamos en manos de la "colección permanente" de los museos nuestra obra en Internet siempre que dispusiesen de los servidores de archivo necesarios. Ahora volamos sin trabas (en el sentido mercantil y viajero). Los marchantes acabarán por ceder y plegarse a este sistema.»

Shu Lea Cheang


SHE'S A HE
SWAP
EXPOSURE

Deep ASCII

Asciimator, TTYVideo
Palabras clave: ASCII, cine, net.art
http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film

Figura clave en la historia del arte de las nuevas tecnologías, el artista esloveno Vuk Cosic fue también quien en 1995 acuñó el concepto de «net.art». Como el también creador de nuevos medios Alexei Shulgin apunta, el término de Cosic es un *ready-made* al estilo de Duchamp: Cosic leyó las palabras «net» y «art» separadas por un punto en un mensaje de correo electrónico corrupto y empezó a utilizarlas para referirse al arte nacido en Internet. El término pronto se popularizó, pero el signo de puntuación despareció con el tiempo.

El título de uno de los proyectos más conocidos de Cosic (*ASCII History of Moving Images*) muestra el interés que siente el artista por el proceso a través del cual el arte entra en la historia. En su obra, Cosic convierte escenas de películas y series televisivas clásicas (*Psicosis*, de Alfred Hitchcock; la pornográfica *Garganta profunda* (reconvertida en *Deep ASCII*); y la serie de ciencia ficción *Star Trek*) en cortometrajes de animación. Cosic emplea un programa para transferir cada fotograma del original a una imagen en la que los caracteres ASCII sustituyen a los píxeles o puntos Benday y forman en pantalla personajes, sombras y objetos. Cosic proyecta entonces estas imágenes en rápida sucesión y reanima así la obra original. Empleado por vez primera en 1983, el ASCII (siglas inglesas del Código Americano Estándar para el Intercambio de Información) es un sistema de equivalencias numéricas para los caracteres de un teclado que permite a los usuarios de ordenador transmitir y recibir texto entre sistemas informáticos distintos.

Cosic no fue el primero en emplear el código ASCII para crear imágenes. En una época en la que los ordenadores carecían de aplicaciones gráficas, los primeros usuarios creaban dibujos en pantalla valiéndose de las líneas y sombras formadas por las letras, números y símbolos ASCII. En la década de 1990 era habitual que los usuarios de Internet decorasen el pie de sus mensajes electrónicos con tales dibujos ASCII, creados bien carácter a carácter o mediante un programa de conversión de imágenes. Al usar código ASCII para recrear películas y programas de televisión, Cosic desarrolla hasta el absurdo este rudimentario sistema de producción de imágenes y crea así animaciones de estética retrofuturista.

La titulación académica de Cosic le acredita como arqueólogo, y su Cine ASCII revela una aproximación arqueológico-mediática a la producción del arte común a todos los artistas de los nuevos medios. Sin embargo, el interés de Cosic por las tecnologías anticuadas dista mucho de ser académico. Su reactivación del ASCII es a un tiempo crítica de la lógica utilitarista implícita en el desarrollo de nuevos medios de comunicación y una celebración del sinsentido.

ASCII History of Moving Images *(Psicosis)*, 1999

«Mi obra y mis experimentos con animación ASCII [...] aprovechan cuidadosamente su absoluta inutilidad desde el punto de vista de la alta tecnología cotidiana y sus consecuencias. Lo que intento hacer es buscar en el pasado y continuar el desarrollo de alguna tecnología marginal u olvidada.»

Vuk Cosic

.Xdeep$ascii$www.ljudmila.org

zapatista Tactical FloodNet

Correo electrónico, HTML, Java
Palabras clave: hacktivismo, *performance,* medios tácticos, teatro
http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html

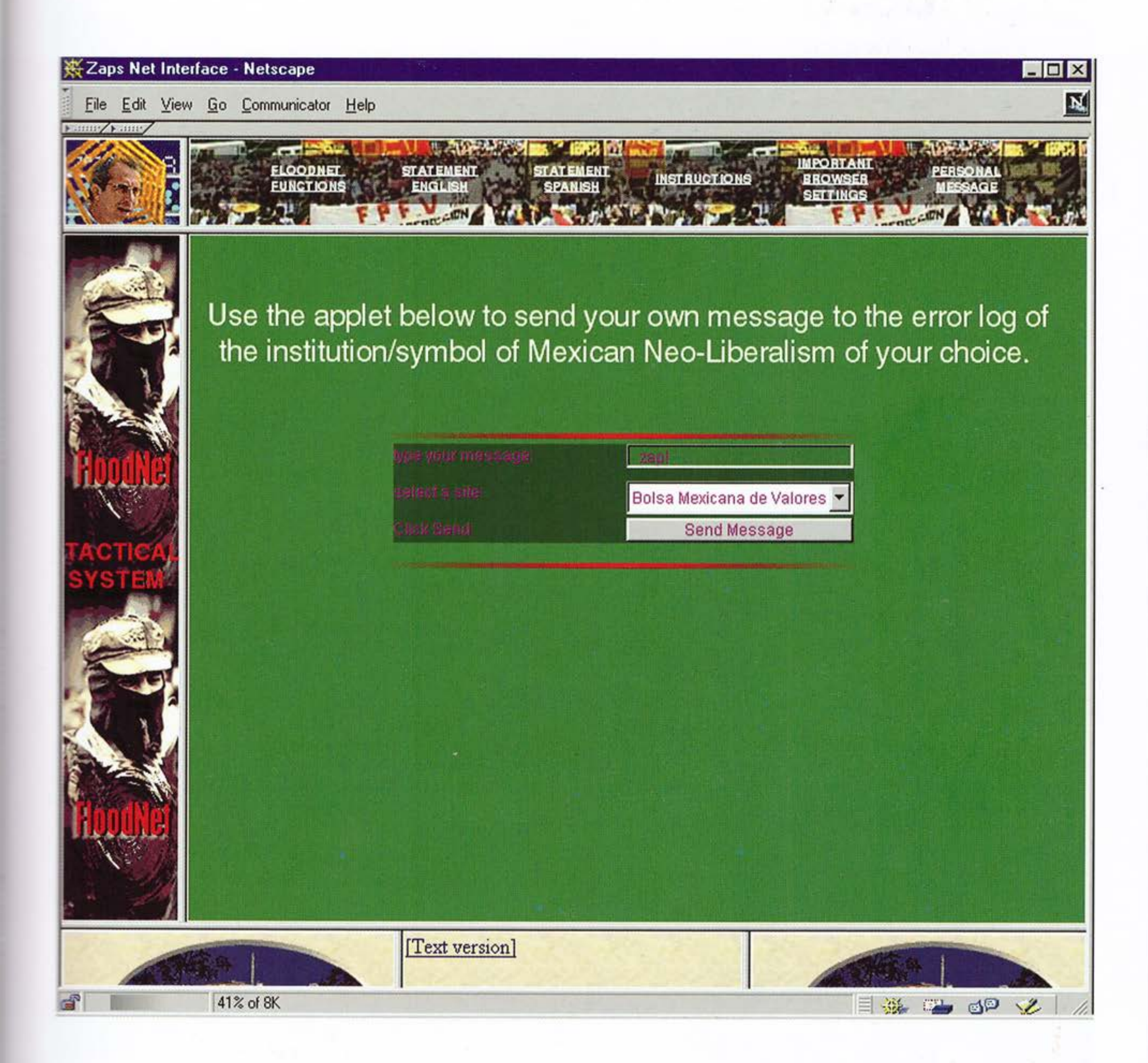
El arte de las nuevas tecnologías adopta en ocasiones formas híbridas para combinar el énfasis del autor en el aspecto estético y creativo con los imperativos de otras disciplinas. En 1998, Ricardo Domínguez, Carmin Karasic, Brett Stalbaum y Stefan Wray (conocidos colectivamente como Electronic Disturbance Theater, o EDT) mezclaron arte y política con una serie de actividades de desobediencia civil *on-line* en apoyo a los rebeldes zapatistas, un movimiento revolucionario de la población indígena de Chiapas (México) contra la opresión gubernamental. EDT aprovechó la Red y el correo electrónico para comunicar su proyecto a activistas de todo el mundo, y convenció a muchos simpatizantes para que descargasen e hiciesen funcionar un *applet* de Java llamado FloodNet. Esta miniaplicación intenta abrir constantemente subsecciones no existentes en las páginas a las que se dirige el ataque, como las del ex presidente mexicano Ernesto Zedillo, el ex presidente de Estados Unidos Bill Clinton, la Bolsa de México y el Chase Manhattan Bank. Los participantes en la acción debían escoger palabras para componer direcciones URL «erróneas» (direcciones de Internet para páginas inexistentes en el servidor atacado). Por ejemplo, se pidió a los participantes que introdujesen los nombres de los zapatistas muertos a manos del ejército mexicano durante los ataques a la aldea autónoma de Acteal, con lo que obligaban al servidor a emitir un mensaje de error cada vez que una de estas URL era solicitada. En un ágil gesto conceptual, este proceso inscribía la URL «errónea» en el registro de errores del servidor y devolvía así de modo simbólico los muertos a las personas responsables de su muerte. Si un número suficiente de personas hubiese empleado simultáneamente el programa hubieran sobrecargado el servidor.



Zapatista Tribal Port Scan, 2001

El desarme de una página con este proceso se conoce como un «ataque de denegación de servicio». Las actividades de EDT son análogas a las sentadas, manifestaciones en las que los participantes bloquean el acceso a un edificio público. Tomando como modelo las acciones de desobediencia civil llevadas a cabo por el Movimiento Estadounidense en Defensa de los Derechos Civiles en los años sesenta, los miembros de EDT no destruyen dato alguno y emplean sus verdaderos nombres, en lugar de ocultarse tras nombres ficticios. «La idea –según Domínguez– no es destruir ni mutilar esas páginas. Se trata de molestar, del mismo modo que un avión de papel que entra por la ventana puede incordiar.» Domínguez se refiere a la simbólica aviación zapatista, compuesta íntegramente por aviones de papel.

El trabajo de EDT es un buen ejemplo del uso de «medios tácticos», es decir, la apropiación de medios de comunicación de bajo coste para protestar contra el Gobierno y las grandes empresas de un modo lo más amplio y efectista posible. «No tenemos inmensos recursos publicitarios, ni nadie que nos escuche en el *New York Times.* Por eso tenemos que recurrir a gestos que resulten atractivos para los medios de comunicación», afirma Domínguez. De profesión actor, Domínguez estuvo al frente de producciones de teatro de agitación en los años ochenta en tanto que miembro de ACT-UP, organización activista neoyorquina contra el sida. Más adelante trabajó durante varios años con Critical Art Ensemble, un colectivo que publicó diversos libros sobre los medios de comunicación y la política, entre ellos *Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas*, antes de fundar EDT en 1997.

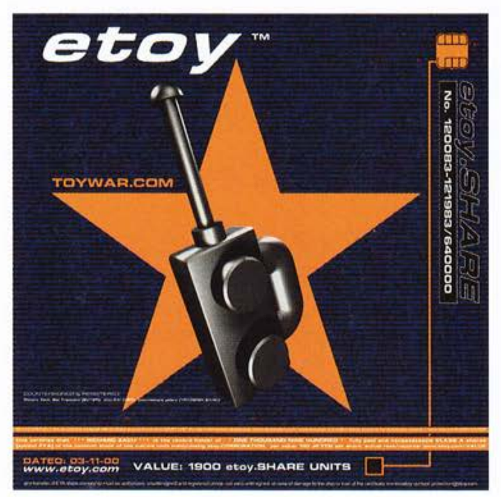

Zaps Net Interface - Netscape
File Edit View Go Communicator Help
FLOODNET FUNCTIONS
STATEMENT ENGLISH
STATEMENT SPANISH
INSTRUCTIONS
IMPORTANT BROWSER SETTINGS
PERSONAL MESSAGE
FloodNet
TACTICAL SYSTEM
FloodNet
Use the applet below to send your own message to the error log of the institution/symbol of Mexican Neo-Liberalism of your choice.
Bolsa Mexicana de Valores
Send Message
[Text version]
41% of 8K

etoy.SHARE

Certificado que financió y representó a *Toywar*
3DS Max, Elm, FTP, daemon SSH, impresión Lambda, Mutt, MySQL, Netscape, PGP, Photoshop, PHP, Sendmail
Palabras clave: colaboración, corporación, hacktivismo
http://www.etoy.com

A mediados de la década de 1990, muchos consideraban que Internet iba a ser el gran equiparador. Gracias al reducido coste de publicación de una página web, un grupo de artistas podía alcanzar una visibilidad y resonancia similares a las de una multinacional. Muchos artistas se valieron de esta característica de la Red y decidieron presentarse dentro (y fuera) de Internet como empresas o entidades de aspecto empresarial; diseñaron incluso para sí mismos llamativos logotipos y eslóganes. Entre los primeros en adoptar esta postura estuvo un colectivo de artistas europeos que, en 1994, se inspiró en multinacionales con gran presencia mediática y en 1995 fundó una corporación en Suiza llamada Etoy, cuya página web es: http://www.etoy.com.

En su declaración de objetivos, Etoy se describe como una «escultura empresarial» que «traspasa y desdibuja las fronteras entre el arte, la identidad, las naciones, la moda, la política, la tecnología, la ingeniería social, la música, el poder y los negocios para producir el mayor impacto posible en los mercados mundiales y la cultura digital. Etoy se adentra allí donde otras empresas e individuos no quieren o no pueden aventurarse». A imagen y semejanza de otras empresas, Etoy adquirió capital para sus proyectos y emitió títulos para su accionariado; estas acciones hacían las veces de objetos de arte. A medio camino entre la crítica sutil y la defensa auténtica del sistema empresarial, Etoy combina proyectos *on-line* con *performances* e irónicas acciones.

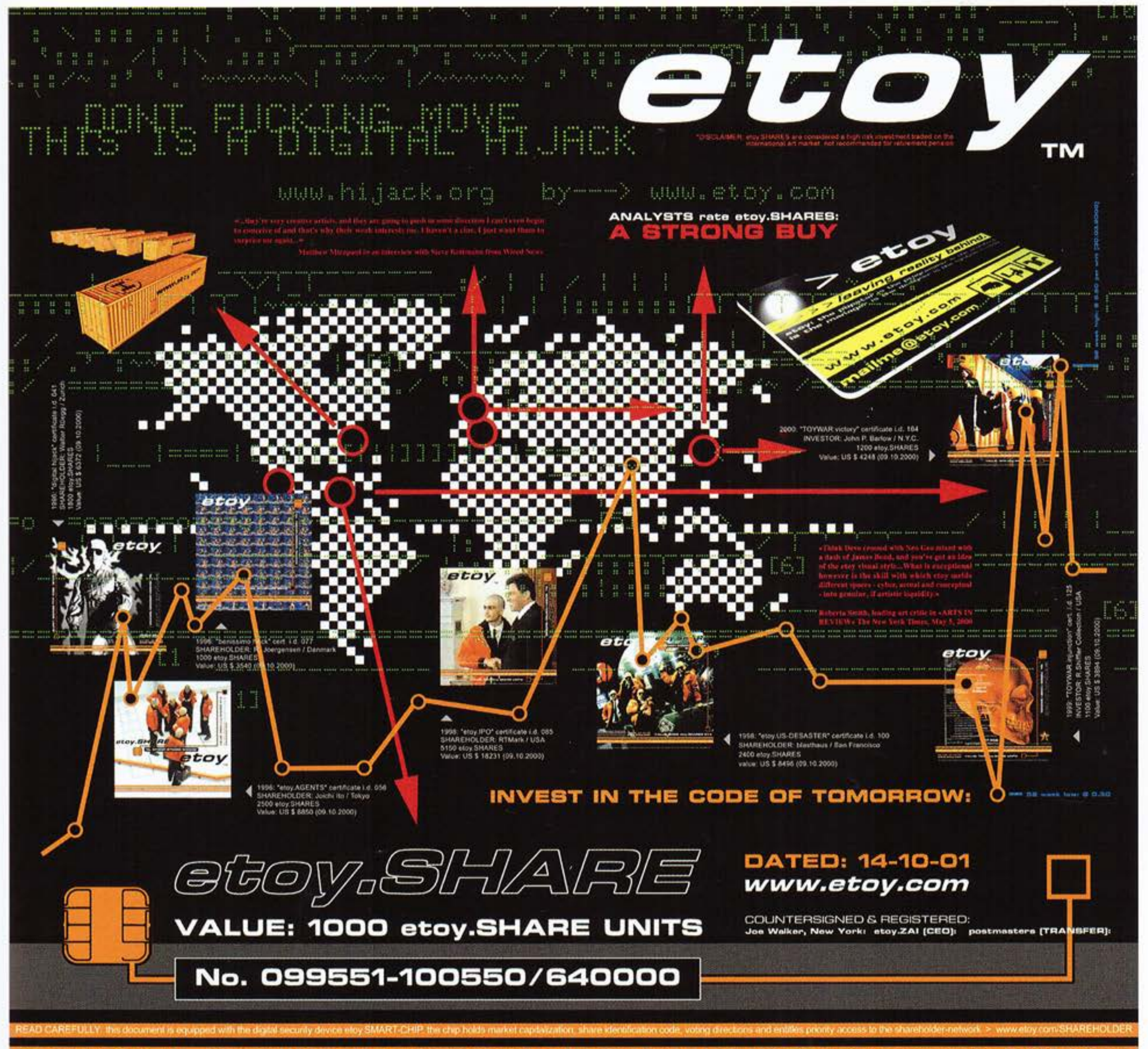


etoy.SHARE, 2000

En 1999, durante el auge de las empresas «puntocom», un boyante servicio de venta de juguetes por Internet, eToys, recibió una queja de un cliente que había visitado la página web de Etoy por error y había encontrado en ella lenguaje obsceno. eToys acusó a Etoy de infringir su marca registrada, pese a que el grupo de artistas había registrado la página web dos años antes que la juguetería *on-line*. eToys ofreció 516.000 dólares a Etoy para que renunciase al nombre, pero los artistas rehusaron la oferta, lo que llevó a eToys a presentar un pleito contra ellos. En lugar de capitular ante tan espurio proceso, Etoy lanzó una contraofensiva de base, un polifacético proyecto artístico a través de la Red que titularon *Toywar*.

Con Internet como campo de batalla, Etoy lanzó un juego *on-line* en el que los simpatizantes de la comunidad artística de los nuevos medios podían ganar puntos atacando a eToys, con el objetivo de depreciar las acciones de la compañía. El juego hacía un seguimiento de los participantes y sus actividades en el mundo real, entre las que se contaban la crítica a eToys en salas de chat y foros de inversores, el sabotaje de los servidores de eToys con información falsa y la creación de páginas anti-eToys. Conocidos grupos musicales quisieron apoyar la causa y cedieron archivos MP3 para la banda sonora del juego.

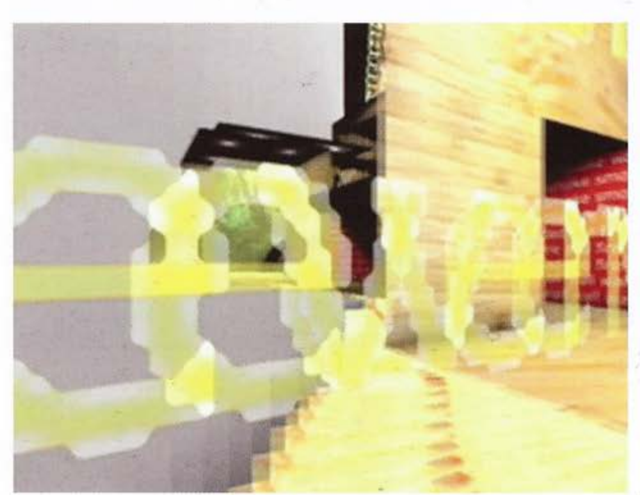
La historia terminó a finales de enero del año 2000, cuando eToys anunció que retiraba la demanda. Entre noviembre de 1999 y febrero de 2000, 1.798 personas acudieron en defensa de Etoy a través de su participación en *Toywar*. Durante el mismo período, el valor total de las acciones de eToys cayó unos 4.500 millones de dólares. Si bien no está claro hasta qué punto el hundimiento en Bolsa de eToys fue consecuencia directa de *Toywar* y no de otros factores económicos, Etoy defiende que *Toywar* fue «la *performance* más cara de la historia del arte».


DONT FUCKING MOVE
THIS IS A DIGITAL HIJACK
www.hijack.org by---> www.etoy.com
etoy
TM
ANALYSTS rate etoy.SHARES:
A STRONG BUY
2000: "TOYWAR victory" certificate i.d. 184
INVESTOR: John P. Barlow / N.Y.C.
1200 etoy.SHARES
Value: US $ 4248 (09.10.2000)
1998: "etoy.IPO" certificate i.d. 085
SHAREHOLDER: RTMark / USA
5150 etoy.SHARES
Value: US $ 18231 (09.10.2000)
1996: "etoy.AGENTS" certificate i.d. 056
SHAREHOLDER: Joichi Ito / Tokyo
2500 etoy.SHARES
Value: US $ 8850 (09.10.2000)
1998: "etoy.US-DESASTER" certificate i.d. 100
SHAREHOLDER: blasthaus / San Francisco
2400 etoy.SHARES
value: US $ 8496 (09.10.2000)
INVEST IN THE CODE OF TOMORROW:
etoy.SHARE
DATED: 14-10-01
www.etoy.com
VALUE: 1000 etoy.SHARE UNITS
COUNTERSIGNED & REGISTERED:
Joe Walker, New York: etoy.ZAI (CEO): postmasters (TRANSFER):
No. 099551-100550/640000
READ CAREFULLY: this document is equipped with the digital security device etoy SMART-CHIP. the chip holds market capitalization, share identification code, voting directions and entitles priority access to the shareholder-network > www.etoy.com/SHAREHOLDER
this certifies that *** JOE A. WALKER *** is the record holder of *** ONE THOUSAND *** fully paid and nonassessable CLASS A shares (symbol: EYA) of the common stock of the culture-code manipulating etoy.CORPORATION. par value: 160 yen per share. actual rate: www.etoy.com/VALUE
any transfer of EYA share ownership must be authorized, countersigned and registered online. not valid until signed. in case of damage to the chip or loss of the certificate immediately contact: protection@etoy.com

[domestic]

Proyector, tarjeta gráfica, joystick, PC, *Unreal Tournament 2003*
Palabras clave: feminista, juego, narrativa
http://www.maryflanagan.com/domestic

Mary Flanagan es una más de los muchos artistas de los nuevos medios que se valen de los videojuegos simultáneamente como medio y como objeto de investigación. *[domestic]* es un juego de ordenador basado en *Unreal Tournament*, un motor de juegos desarrollado comercialmente en el que los jugadores, desde la perspectiva del personaje que controlan, se adentran en un entorno tridimensional en el que deben destruir a sus enemigos a medida que exploran un laberíntico conjunto de salas. *[domestic]* bien podría ser definido como un *détournement* de *Unreal Tournament*, una reorientación del juego con propósitos artísticos. Mientras que *Unreal Tournament* se basa en un violento argumento de conquista habitual en este tipo de juegos, Flanagan urde a partir del motor de juego un entorno hogareño para la exploración de los recuerdos y los sentimientos de la infancia. Flanagan puebla *[domestic]* con fotografías y fragmentos de texto que sugieren una desazón interior, en lugar de una agresión exteriorizada, con lo que sustituye la batalla y los demonios físicos con otros psicológicos.



[domestic], 2003

Según Flanagan, *[domestic]* no critica directamente los violentos juegos de tiros ni la interacción entre los jugadores. En lugar de eso, aspira a politizar los juegos y a cuestionar las preconcepciones con que los afrontamos. Pregunta Flanagan: «¿Pueden subvertirse los espacios de un juego tan tecnificado, a menudo violento, frío e impersonal, para crear la experiencia inversa: un juego afectivo que personaliza (y por tanto politiza) el espacio? ¿Puede la navegación de un juego tridimensional servir como instrumento para desmontar o "desjugar" el funcionamiento habitual de un juego de tiros?».

[domestic] está basado en algo que sucedió cuando la artista tenía siete años en su hogar, en una población rural de Wisconsin. Mientras caminaba por un sendero arbolado de regreso a casa tras asistir a la iglesia, vio que de las ventanas de su casa salía humo y echó a correr desesperada hacia allí, sabedora de que su padre estaba dentro. Flanagan recrea aquel traumático recuerdo en el diseño espacial del juego y en las imágenes y textos que recubren las paredes. El objetivo del juego es entrar en la casa y apagar el fuego de las habitaciones.

[domestic] funciona como una instalación dentro del entorno virtual del juego; Flanagan se apropia de *Unreal Tournament*, del mismo modo que una instalación convencional hace suyo el espacio de una galería y lo transforma en una obra tridimensional en la que el entorno es arte. Flanagan recubre las paredes del cavernoso espacio con imágenes de bosques, la casa familiar y fotografías cosechadas en los álbumes familiares.

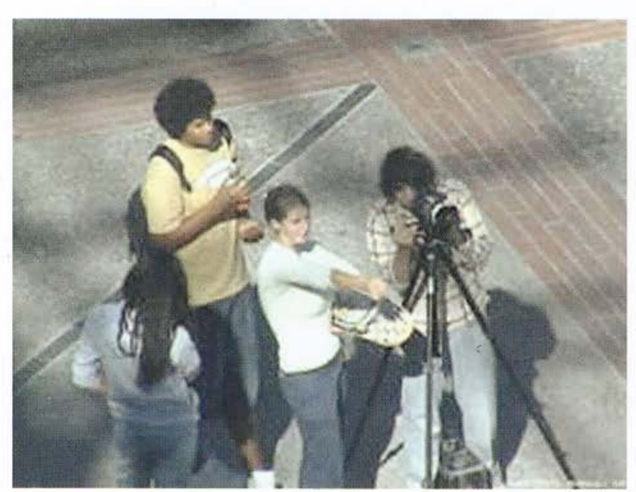
[domestic], como buena parte de la obra de Flanagan, opera desde una clara lógica feminista. En sus labores como productora multimedia y educadora desarrolló uno de los primeros juegos interactivos en red para niñas, *The Adventures of Josie True*, y participó en un proyecto educativo que enseñaba a las niñas a programar ordenadores mediante un entorno de juegos en red. En *[domestic]*, Flanagan sustituye la línea argumental del conflicto externo y físico con otra de exploración interna de las emociones; sugiere así que los videojuegos no son solo para aquellos niños (y niñas) que quieren jugar a la guerra, sino también para niñas (y niños) que quieren jugar a las casitas.


little

Telegarden

Semillero, brazo robótico industrial (Adept 1), irrigación, cámaras de vídeo, interfaz World Wide Web
Palabras clave: instalación, telepresencia, participación
http://queue.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/telegarden

¿Cómo estar seguros de que lo que vemos en Internet y lo que aprendemos a través de la Red es real? *Telegarden*, publicado en Internet en 1995, plantea preguntas relacionadas con lo que los artistas llaman «telepistemología», es decir, el estudio de la naturaleza del conocimiento a través de fuentes remotas e interpuestas como Internet. La obra promete a jardineros de todo el mundo la oportunidad de cuidar de plantas vivas a través de Internet, y de regarlas y abonarlas con un brazo mecánico similar a los que se emplean en la industria del automóvil. Ken Goldberg, artista y profesor de ingeniería en la Universidad de California, en Berkeley, nos insta a plantearnos si de verdad existe ese jardín. Nos preguntamos si realmente podemos estar seguros de que las acciones del usuario han contribuido al crecimiento de las lozanas plantas en flor que aparecen en la página web de *Telegarden* o si todo el asunto es un montaje. Pese a que el robot y el jardín son reales y realmente son controlados por los usuarios a través de Internet, Goldberg afirma que «la tecnología mediática por regla general contribuye a potenciar la credulidad. Yo intento restaurar algo de incredulidad».



Demonstrate, 2004

Los elementos físicos de *Telegarden* se instalaron en el Ars Electronica Center de Linz (Austria), cerrando así la brecha entre el espacio virtual del *net art* y el espacio físico de la galería, del mismo modo que Nam June Paik, Bruce Nauman y Gary Hill llevaron el videoarte de la pantalla a la tridimensionalidad de la escultura. La instalación de Goldberg consta de un brazo mecánico colocado en el centro de un pedestal blanco con forma de mesa y rodeado por un pulcro jardincillo plantado en torno al mecanismo. El jardín consta de gran variedad de flores de colores plantadas en tierra, las cuales crean un contraste orgánico con el diseño tecnológico del robot. Los usuarios *on-line* se registran como miembros de la comunidad, entran en la página web de *Telegarten* y cuidan de las plantas desde la distancia. En el primer año de existencia, 9.000 internautas se registraron para participar en este ejercicio de jardinería colectiva *on-line*. Peter Lunenfeld, teórico de la comunicación, afirma: «Al vincular el jardín a la World Wide Web y crear una interfaz intuitiva para el control del brazo y la cámara, los artistas transformaron lo que muchos hubieran considerado un acceso de sobretecnificación en una sutil reflexión sobre la naturaleza de espacio común».

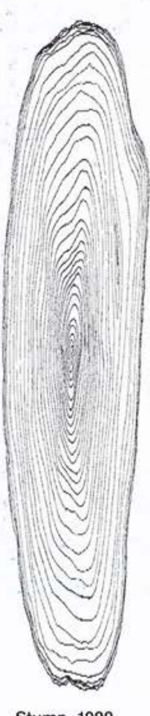
En *Demonstrate* (2004), Goldberg continúa explorando el modo en que Internet y las cámaras *on-line* influyen sobre el modo en que observamos e interactuamos con el mundo que nos rodea. La obra consiste en una sofisticada cámara robótica de vigilancia montada sobre Sproul Plaza en la Universidad de California, en Berkeley, escenario de manifestaciones pacifistas y cuna del movimiento en favor de la libre expresión en la década de los sesenta. Mediante una interfaz de fácil navegación, los visitantes de la página web de *Demonstrate* pueden enfocar y observar a desprevenidos estudiantes, docentes y transeúntes, así como hacer comentarios relacionados con las imágenes captadas por la cámara. Creada para conmemorar el cuadragésimo aniversario del movimiento en favor de la libre expresión, *Demonstrate* plantea preguntas sobre la libertad y la privacidad en el espacio público, en una época de vigilancia omnipresente en la que gobiernos y multinacionales se valen constantemente de la tecnología para captar sin permiso imágenes nuestras.


adept

A-trees

Medidor de CO_2, planta en un ordenador portátil, clones simulados de Paradox
Palabras clave: vida artificial visualización de datos, medio ambiente
http://onetrees.org/atrees/index.html

¿Puede considerarse un oxímoron el término «vida artificial»? Natalie Jeremijenko, artista con una sólida formación académica en ciencia e ingeniería, crea obras que nos obligan a reflexionar sobre las problemáticas consecuencias de la tecnología digital, entre otras, la clonación, la robótica y la informática. *A-trees* nos permite seguir el crecimiento de un árbol simulado en un ordenador portátil, como si fuera una planta real. El árbol está programado para cambiar paulatinamente de tamaño, gracias a un algoritmo de crecimiento por duplicación. Sin embargo, el ritmo de crecimiento del árbol no está regulado solo por la programación de Jeremijenko. Cada nuevo brote ascendente refleja el nivel de dióxido de carbono en el microclima que rodea al ordenador, determinado por un medidor de dióxido de carbono en tiempo real. Los *A-trees* de Jeremijenko son algo más que la representación de un árbol vivo: sirven también como controladores estéticos de la calidad del aire y, por extensión, del calentamiento global. Plantean la duda sobre el futuro de los árboles reales en un mundo cuyo medio ambiente se ve cada vez más afectado por el ser humano, como dando a entender que un día los únicos árboles que quedarán en pie serán los digitales. El título de la obra alude a la vida artificial, conocida en círculos científicos bajo el apócope *«a-life»*. Si los *A-trees* crecen y mueren en función de su entorno, ¿no significa eso que están vivos? Jeremijenko tiende así hábiles puentes entre lo virtual y lo real, en un logro técnico que es al tiempo un gesto conceptual que nos anima a replantearnos nuestra percepción de la vida y a considerar qué podemos hacer no solo para reproducirla digitalmente, sino para conservarla.



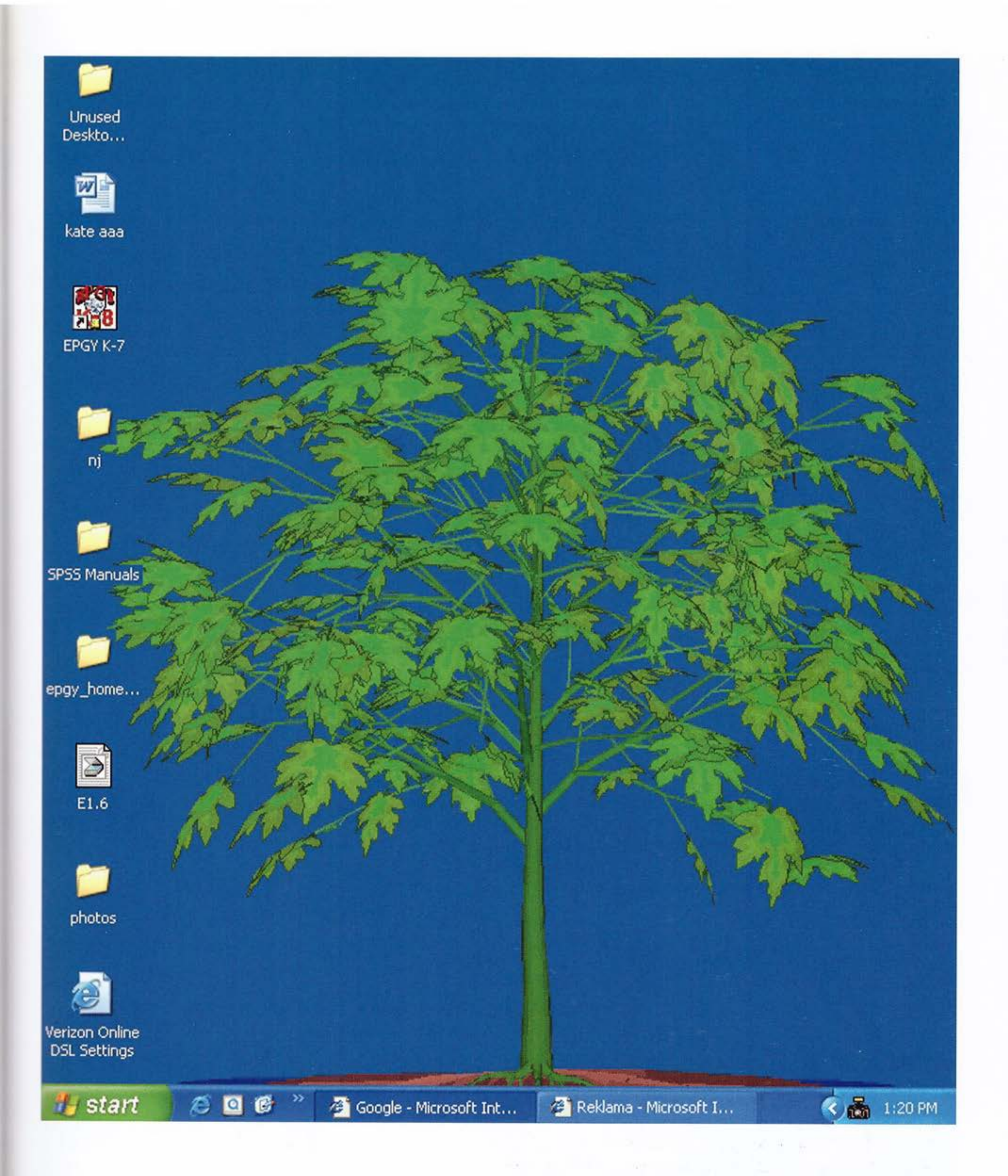
Stump, 1999

Stump (1999) consiste en lo que Jeremijenko describe como un «virus de cola de impresión» que calcula cuántas hojas de papel ha consumido una impresora. Cuando esta ha utilizado el papel equivalente a un árbol de tamaño medio, imprime la imagen de una sección transversal anillada de un tronco. Con el tiempo, será posible reproducir un tronco (o al menos un tocón) apilando estos anillos de papel. Al igual que *A-trees*, *Stump* nos invita a establecer una relación personal con la destrucción medioambiental. En 2000, *Mute*, revista londinense dedicada al arte de los nuevos medios, publicó *Stump* y una versión de *A-trees* en formato CD-ROM en una campaña vinculada a un proyecto artístico público *One Tree*, que preveía la plantación de 1.000 clones de un mismo árbol en todo San Francisco.

La primera pieza arbórea de Jeremijenko fue *Tree Logic* (1999), una escultura pública para el MASS MoCA en la que seis árboles vivos están permanentemente suspendidos bocabajo en clara inversión de su orientación natural y permanente desafío de cuanto consideramos natural. Los proyectos arbóreos de Jeremijenko traen a la memoria la obra de Robert Smithson, que a menudo empleaba árboles como elementos en obras que examinaban en detalle el paisaje natural. La afirmación realizada en 1972 por Smithson «estoy a favor de un arte que tenga en cuenta el efecto directo de los elementos tal y como existen día a día, más allá de su representación» puede muy bien aplicarse a la obra de Jeremijenko, que investiga la relación entre la tecnología y el mundo natural.

«El problema de la tecnología es que por lo general ha sido desarrollada por gente con recursos para beneficio de los pudientes. Es una fuerza social profundamente conservadora. Otro aspecto interesante es que su control resulta excesivamente complicado. La tecnología se rebela, pero las consecuencias involuntarias ofrecen la oportunidad de replantear la crisis medioambiental a la que nos enfrentamos».

Natalie Jeremijenko



Unused Deskto...
kate aaa
EPGY K-7
nj
SPSS Manuals
epgy_home...
E1.6
photos
Verizon Online DSL Settings
start
Google - Microsoft Int...
Reklama - Microsoft I...
1:20 PM

wwwwwwwww.jodi.org

HTML.403
Palabras clave: *net art*, conceptual, estética del error
http://wwwwwwwww.jodi.org

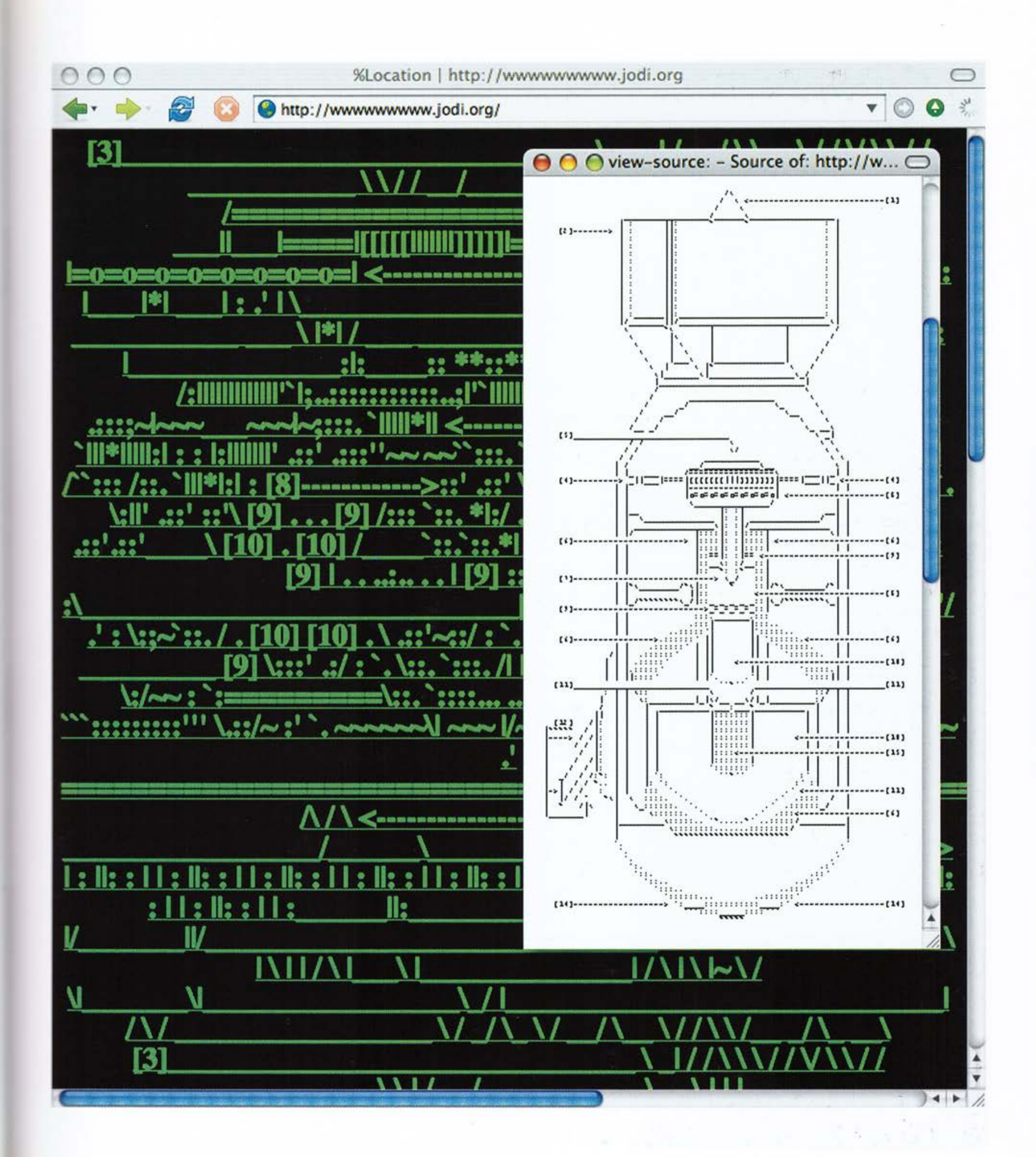
Al igual que muchos proyectos de *net art*, *jodi.org* ha pasado por diversas encarnaciones. Cuando se publicó *on-line* por primera vez, en 1993, la página principal (accesible hoy en wwwwwwwww.jodi.org) era una pantalla de texto verde ininteligible: un batiburrillo absurdo de cifras y signos de puntuación que parpadeaban sobre un fondo negro. A primera vista, la página *jodi.org* parecía un error, como si el creador de la página estuviese aprendiendo a programar con lenguaje HTML y todavía no lo conociese muy bien; también podía ser el resultado de algún tipo de error en el programa de navegación. Pero si los visitantes de la página sabían cómo acceder al código fuente de la misma (un documento HTML que dicta al navegador lo que debe presentar en pantalla), al hacerlo se encontraban con una sorpresa: entre las líneas correctamente programadas de HTML, los artistas habían insertado un diagrama, dibujado con guiones y puntos, de una bomba de hidrógeno, como para reventar las expectativas despertadas por la Red como medio de comunicación.

wwwwwwwww.jodi.org (%Transfer I HQX)

Al superar la página de acceso, el visitante se encontraba con páginas y páginas de residuos digitales: fragmentos de imágenes pixeladas, texto parpadeante, animaciones que no funcionaban… A medida que se exploraba el sitio web, iba quedando de manifiesto que la primera página no era un error, sino más bien una presentación intencionada de una de las propiedades estéticas fundamentales de Internet: el *glitch* o la estética del error.

Jodi.org puede entenderse como una investigación formalista de las características intrínsecas de Internet como medio de comunicación. Pero *jodi.org* funciona también desde el punto de vista conceptual. Además de la experimentación con la estética del error, existe también una bomba en el código fuente: un mensaje secreto para quienes están en el ajo. El artista Sol LeWitt describió el arte conceptual como una obra en la que «todas las decisiones y la planificación se han llevado a cabo de antemano, y su aplicación es simple rutina. La idea se convierte en una máquina que produce el arte». Joan Heemskerk y Dirk Paesmans, los artistas responsables de *jodi.org*, no introdujeron manualmente los puntos, barras oblicuas, corchetes, paréntesis y cifras de su página; su idea era insertar la imagen de una bomba en el código fuente de una página web, de modo que el navegador intentase interpretarla como un archivo HTML y la hiciese explosionar en pantalla. La idea funciona en tanto que una máquina hace de nuevo ese mismo trabajo cada vez que alguien accede a la página.

Jodi.org se convirtió en el proyecto de *net art* por antonomasia, y los artistas se hicieron famosos dentro del ambiente artístico internacional. Heemskerk y Paesmans fueron de los primeros en centrar su atención en los juegos y crear versiones modificadas de títulos tan populares como *Castle Wolfenstein*, *Quake* y *Jet Set Willy*. Al igual que la obra *on-line* de Jodi, la modificación de un juego supone una deconstrucción del medio en la que se saca provecho de las flaquezas del mismo para producir una desconcertante experiencia tecnológica.


%Location | http://wwwwwwwww.jodi.org
http://wwwwwwwww.jodi.org/
view-source: - Source of: http://w...

pedestrian

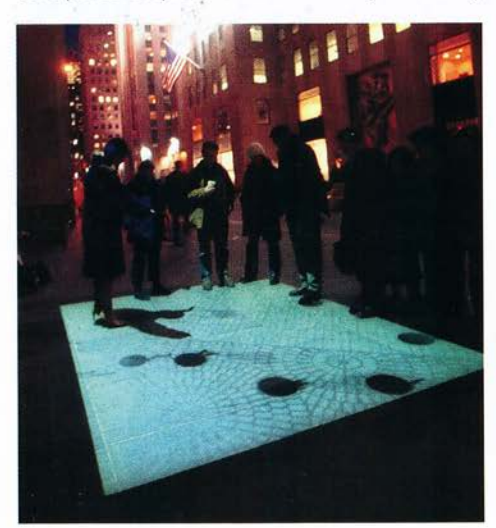
3DS Max, AfterEffects, Character Studio, equipo para el análisis del movimiento, Premiere, Quicktime Pro, Tree Professional 5

Palabras clave: animación, intervención, captación de movimiento

http://www.openendedgroup.com/artworks/pedestrian/pedestrian.htm

Un breve acceso de vértigo nos invade al contemplar *Pedestrian*, de Paul Kaiser y Shelley Eshkar, un proyecto de nuevas tecnologías que nos invita a otear, como si estuviésemos suspendidos en el aire, las minúsculas figuras humanas proyectadas sobre la acera o el suelo de la galería. Estos liliputienses animados se mueven con desconcertante verosimilitud por las calles y plazas de una ciudad *trompe-l'œil* reproducida digitalmente con un realismo casi fotográfico. Las figuras entran y salen de edificios virtuales, abren paraguas para guarecerse de sintéticas gotas de lluvia y se esquivan en las multitudes. En ocasiones parecen moverse en formaciones que recuerdan bandadas de pájaros, o bien trazan complejos dibujos sobre el pavimento, como si representasen coreografías ya ensayadas. Y sin embargo no hay una progresión lineal de los acontecimientos, no hay hilo argumental.

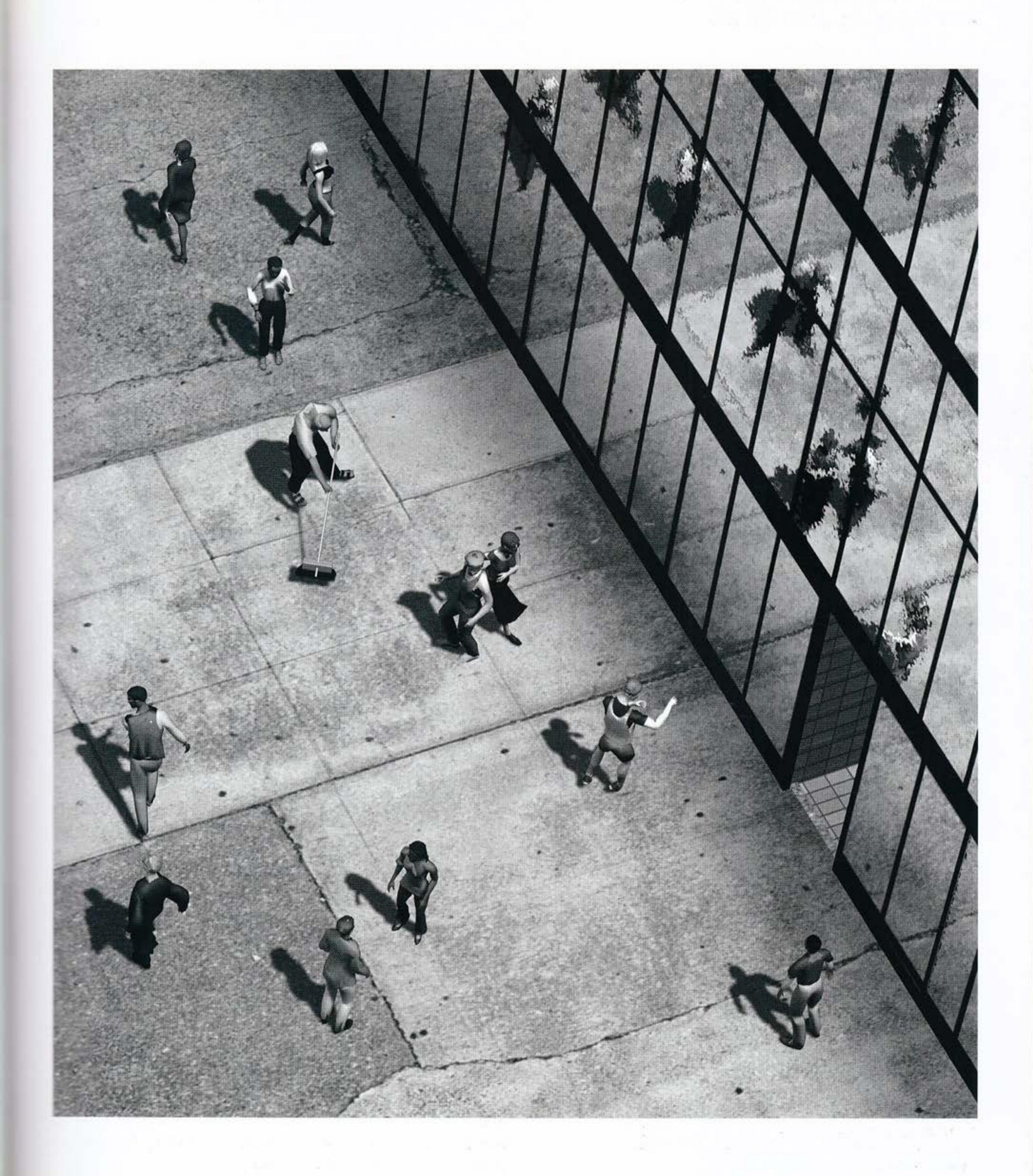
Kaiser y Eshkar utilizaron técnicas de captación de movimiento para dotar de realismo a sus personajes en miniatura. Pidieron a ocho personas que se embutiesen en ajustados trajes sobre los que se habían instalado reflectores en puntos estratégicos para articular el movimiento de sus cuerpos. Cámaras infrarrojas captaron los movimientos de estas personas y esa información fue luego manipulada, recombinada y aplicada en modelos humanos tridimensionales. Los modelos están recubiertos con una imitación digital de piel, cabello y ropas para representar una variedad de arquetipos urbanos, desde hombres trajeados hasta escolares. El trabajo de Kaiser y Eshkar con los trajes de captación de movimiento recuerda a los experimentos que en el siglo XIX llevó a cabo el fisiólogo francés Etienne-Jules Marey, quien inventó un sistema de ubicación de luces sobre el cuerpo de una persona para seguir a través de una cámara sus movimientos y analizar así la mecánica de las acciones humanas.



Pedestrian, 2001–2002

Pedestrian se inspira parcialmente en *Multitudes y poder* (1960), un libro del premio Nobel Elias Canetti en el que se examina el comportamiento sumiso y gregario de las multitudes. Asimismo, los artistas crearon sus espacios urbanos a partir de la obra de los fotógrafos inscritos en la modernidad Aleksandr Rodchenko, Gary Winogrand y Henri Cartier-Bresson. *Pedestrian* incluye una banda sonora compuesta por el músico informático Terence Pender, en la cual se aprecia un paisaje sonoro de ruidos urbanos como puertas que se abren y una lata de refresco pateada en la calle. En ocasiones, estos sonidos puntúan la acción; en otros, la banda sonora evoca un mundo más allá del marco inmediato. Por ejemplo, en una escena, podemos oír una ambulancia en la lejanía al mismo tiempo que entra en escena un patinador.

Pedestrian nos sitúa como observadores omniscientes que contemplan la ciudad como desde un helicóptero policial. Alejados de las figuras terrestres, presenciamos los movimientos de los habitantes de la ciudad sin poder relacionarnos con ellos. Al mismo tiempo, y puesto que las figuras ocupan el mismo espacio físico que nosotros, estamos de algún modo implicados en sus vidas. *Pedestrian* ha sido instalada en numerosos espacios a lo largo y ancho del mundo: el Studio Museum de Harlem, el ZKM de Karlsruhe y el InterCommunication Center de Tokio. Los visitantes a menudo llaman a las figuras o caminan entre ellas, al tiempo que arrojan sombras que invaden su mundo.



Glasbead

C++/DirectSound, Sense8 WorldUp, Visual Basic
Palabras clave: 3D, colaboración, interfaz, música, herramienta
http://www.glasbead.com

Tras graduarse en bellas artes (en la especialidad de fotografía) en la Universidad Estatal de Nueva York, John Klima trabajó durante varios años como programador informático. El trabajo como autónomo le permitía una cierta flexibilidad de horarios, gracias a la cual podía desarrollar su vertiente artística sin dejar de pagar el alquiler en Nueva York. Aquellos trabajos con los que se ganaba el pan le ayudaron también a obtener una serie de conocimientos que le serían muy útiles en la creación de sus obras con las nuevas tecnologías. Una breve colaboración con Microsoft, la empresa propietaria del ubicuo sistema operativo Windows, le llevó a plantearse alternativas a la metáfora del escritorio para organizar archivos y aplicaciones en un ordenador. Klima se interesaba también desde hacía tiempo por las interfaces tridimensionales. Estas reflexiones cristalizaron en *Glasbead*, una psicodélica obra de arte *on-line* que permite a un máximo de 20 participantes simultáneos crear música conjuntamente mediante una colorista interfaz tridimensional: una translúcida esfera azul representada en tres dimensiones. La esfera contiene múltiples tallos, que brotan de su centro como pistilos de una flor. Hay dos tipos de tallos: «campanas» y «martillos», cada uno de los cuales puede ser lanzado en torno a la esfera con el ratón. Los participantes componen música solos o en compañía cargando archivos de sonido en los tallos y controlando el volumen y los registros mediante los anillos morados que rodean los tallos. Cuando un tallo martillo toca un tallo campana, suena el archivo. Toda la estructura esférica puede girar con solo pulsar y arrastrar la bola situada en el centro de la esfera.

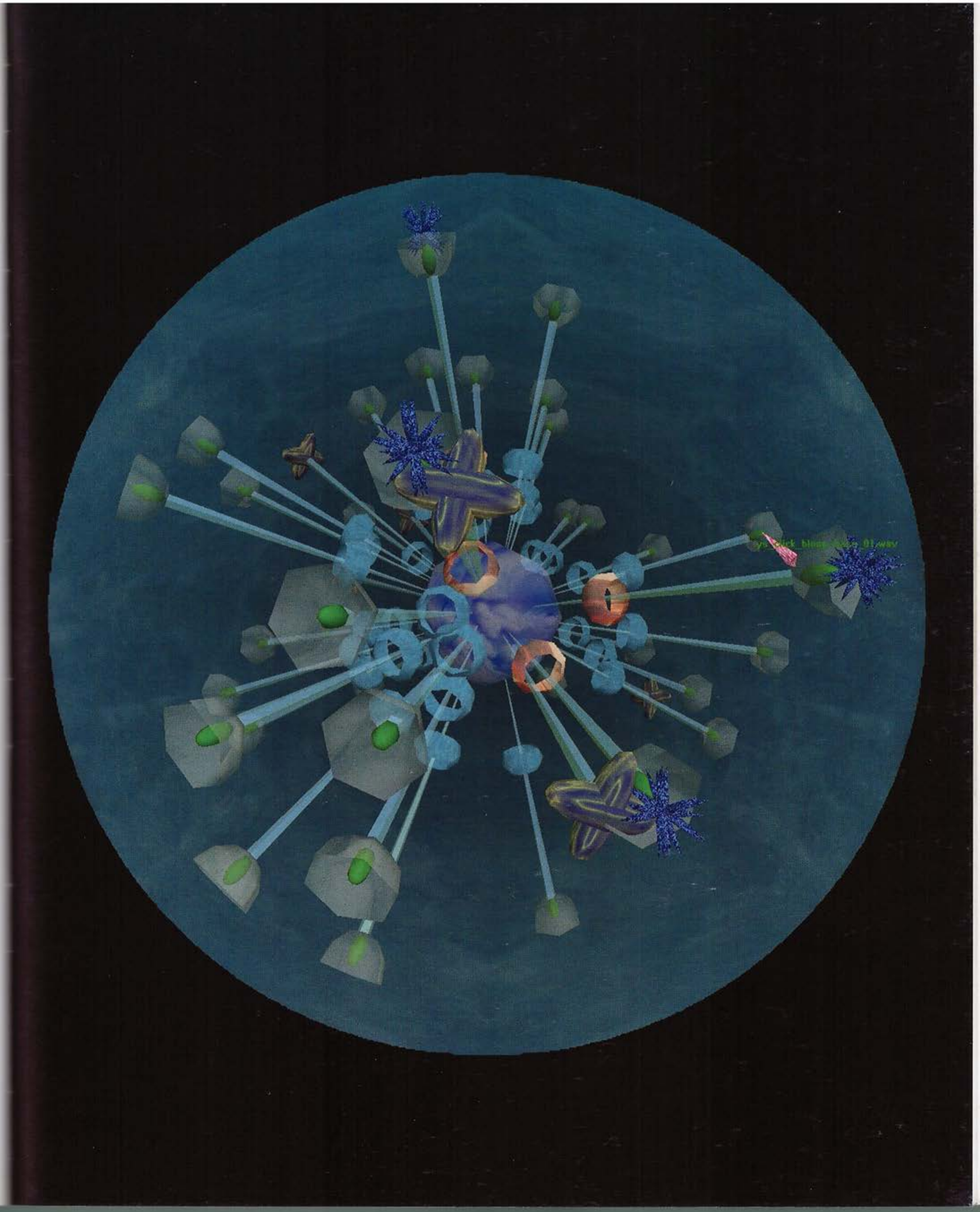
Glasbead ejemplifica la naturaleza convergente del arte de las nuevas tecnologías. Pese a que Klima es por su formación y estudios un artista visual, sus conocimientos informáticos le permiten romper con limitaciones genéricas y crear un instrumento de creación musical. Este instrumento, con todo, tiene un importante componente estético rico en detalles visuales. El título y la base conceptual se inspiran en parte en la última novela de Hermann Hesse *El juego de las cuentas de vidrio*, por la que Hesse recibió el Premio Nobel de Literatura en 1946. La novela, ambientada en el siglo XXIII, plantea un juego ficticio en el que los valores culturales se interpretan como notas en un órgano, de modo que los jugadores deben sintetizar sus conocimientos tanto filosóficos como estéticos. Ampliamente discutida por tecnologistas y futuristas, *El juego de las cuentas de vidrio* ha sido descrita como un presagio metafórico de Internet. Pese a las evidentes referencias al juego de la novela, el *Glasbead* de Klima no es tanto una realización de la visión de Hesse como una derivación alucinatoria en la que el sonido reemplaza a las ideas: un instrumento musical futurista que permite la interpretación colaboradora.

«Me niego a crear algo que compense la estupidez del usuario. Si cargas *Glasbead* de sonidos idiotas y haces el animal con la interfaz, sonará a idiota. Si piensas bien lo que cargas y sopesas los movimientos, suena muy bien.»

John Klima



Thebaid (after Starnina), 2005



Minds of concern:: Breaking News

Flash, Nessus Attack Scripting Language, MySQL, Pd, Python
Palabras clave: *hacking*, hacktivismo, instalación
http://unitedwehack.ath.cx

En mayo de 2002, el colectivo artístico Knowbotic Research (Yvonne Wilhelm, Christian Huebler y Alexander Tuchacek), en colaboración con Peter Sandbichler, presentó *Minds of Concern:: Breaking News* como parte de una exposición colectiva titulada «Open_Source_Art_Hack» en el New Museum of Contemporary Art de Nueva York.

Minds of Concern::Breaking News consistía en un sitio web y una instalación física en la sala mediática del museo. El sitio web incluía un programa de escaneo de puertos que exploraba la vulnerabilidad de los servidores de determinadas organizaciones no gubernamentales (ONG) y activistas mediáticos. Los visitantes de la página *Minds of Concern* iniciaban el escaneo mediante una vistosa interfaz en forma de tragaperras llamada «Escaneadora de Dominios Públicos» para determinar la vulnerabilidad de los servidores a los ataques informáticos. El escaneo de puertos es legal en Estados Unidos, pero los proveedores de Internet acostumbran a prohibirlo porque puede ayudar a los *hackers* a determinar el mejor modo de acceder sin autorización al servidor, del mismo modo que pasear por la calle en busca de ventanas abiertas puede ser para el ladrón el preludio de un robo con escalo. Los resultados del análisis aparecían en forma de «cinta informativa» en la web y en la instalación de la galería, que incluía luces de alarma, proyección de datos y construcciones escultóricas creadas con envases de plástico y cubos de basura.

Aun cuando puede resultar sorprendente el interés de Knowbotic Research por revelar las debilidades de las páginas web de una ONG (la mayoría de acciones de tinte político de *net art* se dirigen contra multinacionales o estamentos gubernamentales), el objetivo del proyecto, al menos según los artistas, es «recalcar el dilema de las ONG y los artistas mediáticos, que deben proteger una actividad de por sí independiente y progresista mediante sistemas de seguridad que están constantemente sometidos a pruebas, exploraciones y ataques con herramientas cada vez más invasivas».

Como para ilustrar la fragilidad del activismo mediático en una época de control cada vez más orwelliano de los espacios *on-line*, el museo desconectó la instalación después de que su proveedor de servicios de Internet amenazase con cancelar su conexión. Pese a que el proyecto de Knowbotic Research no dañaba los servidores a los que accedía (los artistas desconectaron las funciones más invasivas del programa antes de la exposición), la obra de arte no cumplía con las condiciones de uso estipuladas por el proveedor. Al desconectar la función de escaneo, el correspondiente espectáculo de luces y sonidos dejó de funcionar en la instalación. Durante el tiempo que duró «Open_Source_Art_Hack», ningún proveedor estadounidense aceptó acoger el proyecto *Minds of Concern*; finalmente, un proveedor alemán accedió a albergar la obra una vez cerró la exposición en el museo. Habida cuenta de que la intención de Knowbotic Research era estimular el debate en torno al conflicto existente entre la seguridad y el dominio público, las acciones emprendidas para desarmar *Minds of Concern* fueron prueba fehaciente de que la vida imita al arte.

«Las nuevas formas de actuación pública no deben caer en la trampa de la cansina dicotomía público/privado; en lugar de ello, deben abrir nuevas posibilidades de actividad pública en ámbitos comunes.»

Knowbotic Research

interface

PUBLIC DOMAIN SCANNER

RISK FACTOR LOW=

RISK FACTOR SERIOUS=

RISK FACTOR MEDIUM=

RISK FACTOR HIGH=

CATEGORY:

CHOICE SIMILAR!

GROUP:

CHOICE SIMILAR!

MAKE YOUR CHOICE

RESULT:

UNITED WE HACK!

INFO

<!--CODES_BAD_GUYS_SPACE>

MIND OF CONCERN

GOLAN LEVIN JUNTO CON SCOTT GIBBONS, GREGORY SHAKAR Y YASMIN SOHRAWARDY 2001

Dialtones: A Telesymphony

ASP, estaciones transceptoras base (ETB), líneas E1 ISDN, MySQL, centros de conmutación móvil (CCM), OpenGL, RTTTL (RingTone Text Transmission Language), SMS, UDP
Palabras clave: móvil, música, *performance*, inalámbrico
http://www.flong.com/telesymphony

Entre los años 1994 y 2004, los teléfonos móviles se convirtieron en una presencia tan ubicua que en cines, salas de conciertos y demás espacios de exhibición se estableció un nuevo ritual: el apagado de los omnipresentes aparatos. Golan Levin y sus colaboradores Scott Gibbons, Gregory Shakar y Yasmin Sohrawardy invierten esta costumbre en *Dialtones: A Telesymphony*, una representación musical interpretada con los teléfonos móviles de los asistentes.

Dialtones fue interpretado por vez primera en el festival Ars Electronica de Linz (Austria) en 2001. Doscientos miembros del público se unieron a la orquesta telefónica tras registrar sus números de teléfono en cabinas seguras de Internet instaladas en el mismo recinto del concierto. Los artistas asignaron a los participantes asientos específicos y cargaron en sus teléfonos señales de llamada especiales para el concierto.

Al establecer de antemano la ubicación exacta y el sonido de cada teléfono, Levin y su equipo fueron capaces de generar progresiones de acordes diatónicos, melodías distribuidas espacialmente y nubes errantes de sonido. Los intérpretes en el escenario ejercieron de directores de orquesta que se valían de un «instrumento informático» para llamar a los participantes a intervalos específicos. La composición de sonidos de llamada, acompañada de proyecciones sincronizadas, duró unos treinta minutos y creó un efecto sonoro único para este nuevo medio. La música alcanzó un *crescendo* cuando los doscientos teléfonos sonaron en un intervalo de cuatro segundos. *Dialtones* fue interpretado también un año después en el Arteplage Mobile de Jura en Suiza.

«Si la red de comunicaciones globales puede concebirse como un único organismo comunitario, entonces el objetivo de *Dialtones* es transformar indeleblemente la forma en que oímos y comprendemos los pitidos de este ser monumental y multicelular –explica Levin–. Al situar a cada participante en el centro de una enorme piña de amplificadores, *Dialtones* hace que el éter de la telefonía móvil resulte visceralmente perceptible.» *Dialtones* resalta los nuevos modelos de relación social que han aparecido de la mano de los móviles, y al hacerlo transforma una tecnología cotidiana en plataforma para la experimentación artística.

Levin estudió dibujo, pintura y composición musical antes de aprender programación de manera autodidacta en 1996. *Dialtones* bebe del legado de John Cage, quien empleaba sonidos de la vida cotidiana en su música y cuya obra ha inspirado a generaciones de músicos y artistas. Sin embargo, y a diferencia de Cage (que ante la rigidez de las composiciones musicales del siglo XX reaccionaba introduciendo el azar y la variabilidad en su obra), Levin y sus colaboradores pretenden dotar de orden sinfónico a la impredecible y en ocasiones incompatible red de telefonía móvil internacional.

Dialtones: A Telesymphony (captura de pantalla de la GUI de control), 2001



My Boyfriend came Back From the war

Animaciones GIF, imágenes GIF, HTML
Palabras clave: cine, hipertexto, narrativa
http://www.teleportacia.org/war/war.html

Un indicador de la importancia histórica del proyecto *net art* de 1996 *My Boyfriend Came Back From the War (MBCBFTW)*, de Olia Lialina, puede inferirse de la cantidad de veces que otros artistas de las nuevas tecnologías lo han hecho suyo para remezclarlo. Lialina mantiene en su página web una larga lista de tales apropiaciones, que incluye versiones en Flash, Real Audio, VRML, el módulo de juego de *Castle Wolfenstein* (para Mac y PC), PowerPoint y vídeo. Existe incluso una versión en *blog* y otra en aguada sobre papel. ¿Qué es lo que dota a esta obra de tanta importancia? Quizá encuentre eco en otros artistas porque se cuenta entre las primeras obras de los nuevos medios que produjo una experiencia conmovedora y emotiva como las que tradicionalmente asociamos con otros medios más antiguos y establecidos, en especial con el cine.

MBCBFTW narra la historia de dos amantes que se reúnen después de un conflicto armado cualquiera. Los fragmentos descoyuntados de diálogo dan fe de la enorme dificultad que tiene la pareja para restablecer la comunicación. La protagonista confiesa que ha tenido una aventura con el vecino mientras su pareja luchaba por su país en ultramar. El soldado le propone matrimonio. La narración no es lineal, y aparece ante el espectador en borrosas imágenes en blanco y negro y fragmentos de texto blanco sobre fondo negro. Pulsar con el ratón sobre un texto hace que la imagen se desdoble en otras varias más pequeñas, cada una de las cuales revela una nueva imagen o texto. La narración se desdobla también en múltiples hilos conductores. Este flujo crea un efecto similar al de un montaje cinematográfico en el que se montan juntas acciones separadas pero simultáneas para crear yuxtaposiciones temporales y espaciales. Con el tiempo, las imágenes y los textos desaparecen y dejan en la pantalla un creciente mosaico de recuadros negros.

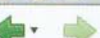


Auriea Harvey/Michael Samyn, MBCBFTW (remezcla en Flash), 2000

El aspecto cinematográfico de *MBCBFTW* no es casual. Lialina estudió crítica cinematográfica en la Universidad Estatal de Moscú y es la organizadora de Cine Fantom, un cineclub experimental en Moscú. Lialina se acercó a Internet del mismo modo que al cine, un medio más antiguo con el que tiene una íntima relación, y produjo un proyecto de *net art* que evoca la borrosa estética en blanco y negro y los cartelones de las primeras películas mudas. *MBCBFTW* ilustra la afirmación del teórico de los medios Marshall McLuhan: todo nuevo medio se comprende en términos de los que lo precedieron. Del mismo modo que las películas se describían antaño como imágenes en movimiento, Lialina cataloga su *MBCBFTW* de «cine-net».

My Boyfriend Came Back From the War es también un ejemplo de hipertexto, un género literario que se anticipó casi tres décadas al *net art*. Ideado por vez primera por Ted Nelson en la década de los sesenta, el hipertexto es una forma de escritura que vincula los documentos de modo que construyen una estructura no lineal y permite al lector acceder a ellos de forma interactiva. El uso que hace Lialina de marcos HTML para crear líneas argumentales paralelas representa una importante contribución a la historia del hipertexto por cuando supone la transición de sistemas *off-line* a Internet.

















LIKE

MY

We'll start a new life





In honour of you

NO NEVER

he was my neighbour

vectorial Elevation

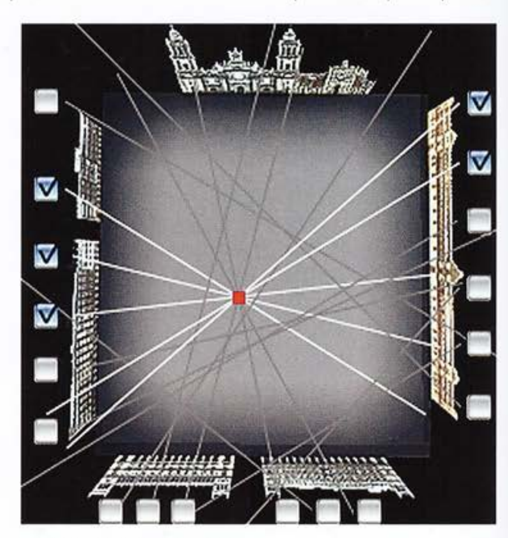
Focos de xenón de 7 kW robotizados, *webcams*, conversor TCP/IP a DMX, interfaz Java 3D, transmisor GPS, Linux, servidores de correo electrónico
Palabras clave: público, espectáculo, telepresencia
http://www.alzado.net

Al arrancar el siglo XXI, las situaciones apocalípticas que muchos habían anticipado (desde el bíblico fin del mundo hasta el colapso de los sistemas informáticos con el cambio de milenio) no hicieron acto de presencia. El artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer satisfizo la insaciable sed de espectáculo de muchos colocando 18 focos robotizados en torno al Zócalo de Ciudad de México, la tercera plaza más grande del mundo. Con *Vectorial Elevation*, un ambicioso proyecto multimedia presentado para celebrar el nuevo milenio, los participantes utilizaban una interfaz conectada a Internet para controlar los focos y coreografiar sus dibujos sobre el cielo nocturno. Lozano-Hemmer llama «arquitectura relacional» a este tipo de proyecto, y lo define como «la actualización tecnológica de los edificios con memorias ajenas». Dicho de otra manera, legos y transeúntes (en posesión de la memoria «ajena») pueden otorgar nuevos significados a los edificios, por regla general mediante herramientas tecnológicas. Lozano-Hemmer menciona como influencia la obra de Thomas Wilfred, artista que en la década de 1920 propuso grandes innovaciones en el arte lumínico. Wilfred inventó una máquina semejante a un teclado a la que bautizó como «Clavilux» y con la que proyectaba haces de luz sobre los rascacielos de Nueva York.

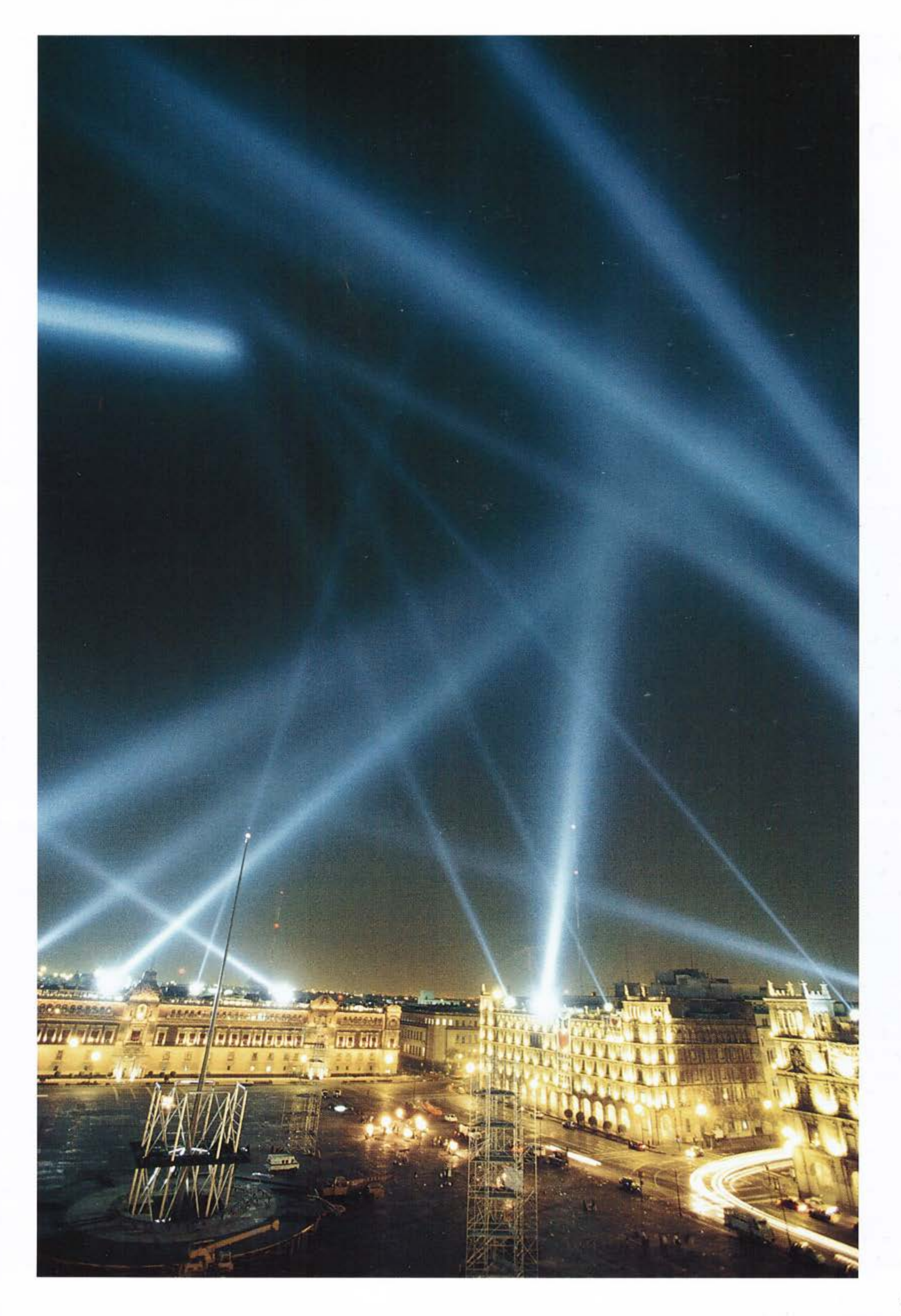
Cuando le llegaba el turno al diseño de un participante en *Vectorial Elevation* en la lista de espera en Internet, su propuesta iluminaba el cielo y era visible para el público en toda la ciudad y, a través de Internet, a un gran público repartido por todo el mundo. Los focos estaban interconectados y calibrados mediante sistemas GPS. En un período de dos semanas, más de ochocientas mil personas procedentes de 89 países visitaron la página web. El espectáculo de luz resultante era visible en un radio de 20 kilómetros. Con la ejecución de cada nuevo diseño, el responsable recibía un mensaje de correo electrónico que le conducía a un espacio personal generado automáticamente en la página, en el que podía contemplar fotografías del proceso y una reproducción virtual de la coreografía. Cada página incluía también los textos no censurados de los participantes, en los que se podía leer desde dedicatorias hasta idearios políticos.

El efecto estético del proyecto es reminiscente de *Tribute in Light* (2002), un proyecto temporal de arte público concebido en recuerdo de las víctimas del 11-S por Julian LaVerdiere y Paul Myoda, quienes levantaron dos rectángulos verticales de luz con 44 focos situados sobre el espacio ocupado por las Torres Gemelas para proyectar su silueta sobre el cielo neoyorquino. Al igual que *Tribute in Light*, *Vectorial Elevation* no podía pasarse por alto debido a su gigantesco tamaño e ineludible presencia. Pero Lozano-Hemmer describe su proyecto como un «antimonumento» que sirve principalmente como una plataforma para la expresión pública. El artista instalaría más adelante otras encarnaciones de *Vectorial Elevation* en España (donde se presentó con el título de *Alzado vectorial*), Francia e Irlanda, y en todas ellas despertó gran interés del público tanto a pie de calle como en Internet.

Los artistas de los nuevos medios a menudo se valen de la tecnología para criticarla. Si bien Lozano-Hemmer emplea tecnologías que sugieren regímenes panópticos de control, *Vectorial Elevation* es en esencia una celebración del potencial que tienen estas tecnologías para producir una nueva forma de espectáculo participativo.



Vectorial Elevation, 1999



Horror chase

Lingo, PC con subsistema de distribución de vídeo, Quicktime
Palabras clave: cine, base de datos, instalación, remezcla, tiempo
http://www.mccoyspace.com

Horror Chase, la «escultura digital» de Jennifer y Kevin McCoy, es una elaborada reconstrucción digital de una escena del filme *Terroríficamente muertos* (1987), la estilizada, grotesca y divertidísima película de culto dirigida por Sam Raimi. En lugar de muestrear y remezclar la obra original, como ya hicieran en *201: A Space Algorithm* (2001) y *Every Anvil* (2001), el matrimonio recreó la laberíntica escena de persecución en la casa; para ello, construyeron un decorado de 90 metros cuadrados y filmaron en él la escena en 16 mm. Los McCoy digitalizaron luego el metraje y lo reprodujeron en un ordenador con un programa diseñado por ellos mismos que cambia a intervalos irregulares el sentido de la reproducción, de modo que se establece una secuencia de inacabables proporciones y siempre diferente en la que el desesperado hombre se acerca, se aleja y vuelve a acercarse a su perseguidor. ¿Por qué esta escena en concreto? «Pensábamos en el manierismo –explica Jennifer McCoy–, es decir, en un formato recargado y estudiado [...] Nos decidimos por la cúspide del género de terror, que es la persecución, el epítome del miedo, y luego empleamos el ordenador para desmontar la narración.»



Horror Chase, 2002

Los McCoy incluyeron diversas tomas de cada escena, cada una de las cuales recibe idéntica importancia gracias al algoritmo de edición. Según Jennifer McCoy, «la variabilidad de la pieza emana de las sutiles diferencias en la representación del actor y en el objetivo empleado (hay algunas tomas muy amplias que revelan la artificialidad del escenario), así como en la relación con la dirección y velocidad de reproducción». Como sucede en otros proyectos de los McCoy, los materiales tecnológicos están empaquetados en una maleta rígida y negra, como listos para recorrer el circuito mundial de festivales de nuevas tecnologías o ser transportados a las distintas galerías de arte y exposiciones bienales. El vídeo puede proyectarse sobre la pantalla incorporada en la maleta o bien contra una pared.

La colaboración entre ambos artistas se remonta a 1996, y el cine y la televisión tiene una importancia cada vez mayor en su actividad. *Horror Chase* supone un punto y aparte respecto a las obras anteriores de los McCoy, en las que para la deconstrucción de películas y programas televisivos recurrían al muestreo digital de los mismos, cuyas partes constituyentes ordenaban en bases de datos para reconstruir luego la obra original con un nuevo formato. Estos primeros proyectos sirven de ejemplo al concepto de «estética de base de datos» postulada por el teórico de la comunicación Lev Manovich. Según este, «muchos de los nuevos objetos creados con las nuevas tecnologías no narran historias: no tienen principio ni final [...] En lugar de ello son colecciones de elementos individuales en las que cada elemento tiene la misma importancia que los demás».

Every Shot/Every Episode (2000), de los McCoy, aplica la estética de la base de datos a la serie de televisión *Starsky y Hutch*. Tras grabar digitalmente veinte episodios completos de la serie, los McCoy los dividieron en escenas y emplearon una base de datos para ordenarlas en categorías como «música ominosa» o «estereotipo racial». Al reorganizar la serie según una lógica propia e idiosincrática, los McCoy descoyuntan la lógica narrativa de cada episodio para dejar al descubierto los cimientos estéticos del programa.













MOUCHETTE **1996 – en proceso**

mouchette.org

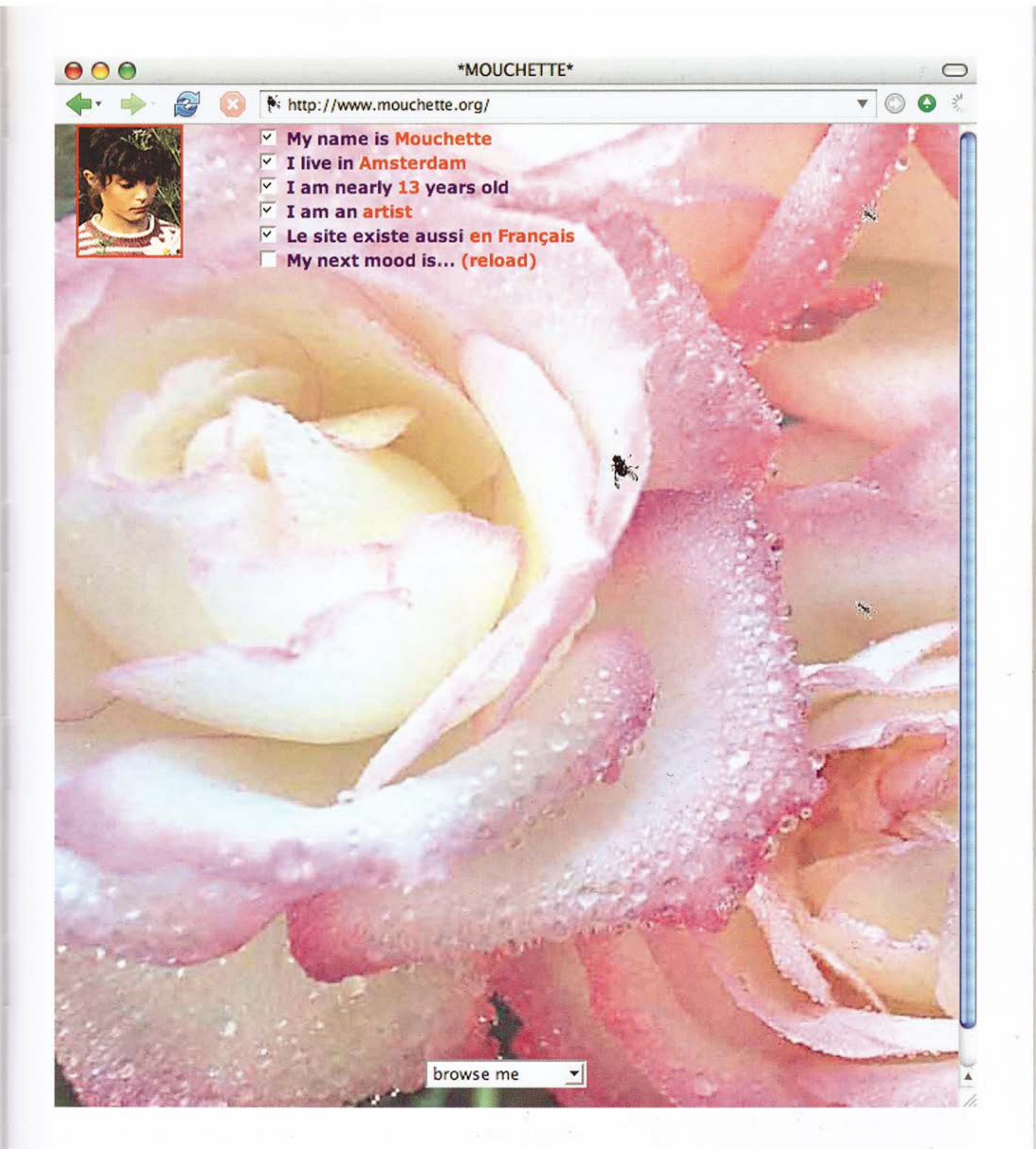
HTML, Flash, Java, PHP, MySQL
Palabras clave: adolescencia, identidad, interacción
http://mouchette.org

La historia del arte está repleta de *alter egos* artísticos, desde la Rrose Sélavy de Marcel Duchamp hasta Luther Blissett, una estrella británica del fútbol cuyo nombre fue utilizado a mediados de los años noventa por numerosos artistas y activistas en Internet a la hora de firmar en listas de correo electrónico y foros de discusión *on-line*. En 1996, la página *http://mouchette.org* apareció como obra en apariencia de una joven adolescente. Los visitantes eran recibidos por un inquietante primer plano de una flor sobre cuyos pétalos pululan varias moscas y hormigas, junto con el retrato de una niña de aspecto triste y el siguiente texto: «Me llamo Mouchette/Vivo en Amsterdam/Tengo casi 13 años/Soy artista».

Mouchette.org, 1996 – en proceso

Parte del contenido de la página resulta engañosamente ingenuo. Al pulsar en la palabra «artista», por ejemplo, se abre una página con este mensaje: «¿Artista? Sí. Un consejo: he oído decir que la única manera de convertirse en artista es decir que lo eres. Entonces puedes decir que todo lo que haces es "arte". Fácil, ¿no?». Otras secciones son más grotescas (imágenes de carne cruda) o sexualmente sugerentes (una lengua que lame la pantalla). Muchas páginas incluyen elementos interactivos, entre ellos preguntas con múltiples respuestas que dan pie a mensajes de efecto retardado: días o incluso semanas después, el visitante recibe correo inesperado y a menudo sugerente de Mouchette. Existe también una lista del club internacional de admiradores de Mouchette, en la que se incluyen instituciones artísticas de todo el mundo. ¿Puede una página tan sofisticada ser realmente obra de una treceañera? ¿Quién es Mouchette en realidad? La identidad del o la artista responsable de *http://mouchette.org* sigue siendo una incógnita.

El personaje y la página de Mouchette están basados libremente en una película de Robert Bresson, *Mouchette* (1967), acerca de una adolescente suicida víctima de una violación una noche en el bosque. Durante un tiempo pudo visitarse en Internet un juego de preguntas en el que se comparaba la película con la página, pero fue retirado después de que la viuda de Bresson amenazase con emprender acciones legales contra el artista responsable del proyecto. Desde entonces, el juego ha aparecido en una de las muchas páginas creadas en respuesta al proyecto. Estas van desde continuaciones creadas por admiradores hasta ataques virulentos. Resulta evidente que *http://mouchette.org* provoca reacciones encontradas a su representación de la sexualidad infantil y al modo en que construye y manipula identidades en la Red. *http://mouchette.org* se vale del disfraz femenino de un modo similar al empleado por Cindy Sherman en *Untitled Film Stills*, en los que Sherman posó para sus autorretratos fotográficos como heroínas arquetípicas de Hollywood. Sin embargo, mientras que Sherman explora la naturaleza interpretativa de la identidad a través del retrato, Mouchette la explora mediante una interacción juguetona y en ocasiones provocadora con sus visitantes.

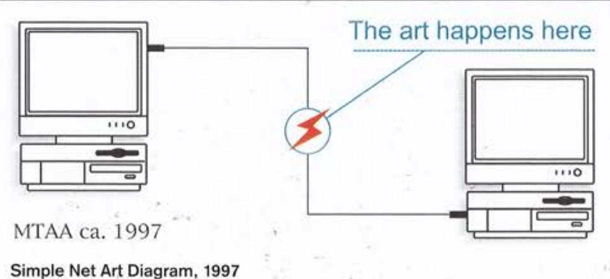

MOUCHETTE
http://www.mouchette.org/
My name is Mouchette
I live in Amsterdam
I am nearly 13 years old
I am an artist
Le site existe aussi en Français
My next mood is... (reload)
browse me

1 year performance video (aka samHsiehupdate)

CSS, Flash, JavaScript, MySQL, PHP, XHTML
Palabras clave: algorítmico, conceptual, *performance*, proceso, tiempo
http://turbulence.org/Works/1year

La obra de MTAA (M.River & T.Whid Art Associates, fundada en 1996) es un buen ejemplo de la importancia del proceso en el *net art*. El dúo, que en la Red atiende por M.River y T.Whid (sus nombres reales son Mike Sarf y Tim Whidden), ilustra su enfoque centrado en el proceso mismo de creación con *Simple Net Art Diagram* (1997), una sencilla animación GIF que muestra dos ordenadores conectados con un cable y una flecha parpadeante roja. Un texto situado junto a este afirma: «El arte sucede aquí». Se enfatiza así que el *net art*, al igual que el arte procesal, las *performances* y los *happenings*, no es tanto un objeto de contemplación como un acontecimiento o una actividad que se desarrolla a lo largo de un período de tiempo.

MTAA establecen un vínculo directo con sus predecesores históricos en una obra marcada por la continuidad y que ellos llaman «actualizaciones». En estos proyectos, los artistas reinterpretan obras clave de los años sesenta y setenta mediante nuevas tecnologías que realizan las acciones que definían las piezas originales. En una de las «actualizaciones», MTAA recuperó las *Date Paintings* de On Kawara, en las que el artista pintaba la fecha de cada día sobre lienzo como parte de un proyecto que se extendió durante años. En lugar de pintar mayúsculas y cifras de imprenta en composiciones minimalistas, como hizo Kawara, utilizaron un programa informático que reproducía la fecha de cada día en una página web con el estilo característico de Kawara; con ello redujeron incontables horas de trabajo a un par de horas de dedicación de un programador.



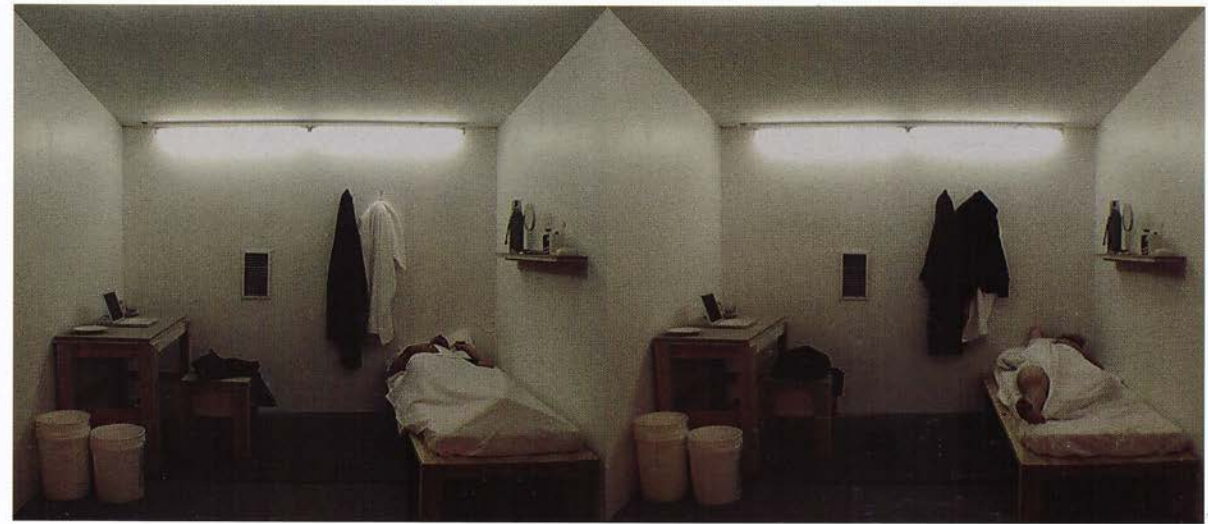
Simple Net Art Diagram, 1997

Una «actualización» especialmente ambiciosa es *1 year performance video (aka samHsiehUpdate)*, que reexamina *One Year Performance 1978–1979 (aka Cage Piece)* de Tehching (Sam) Hsieh y la adapta de diversas maneras a la era de Internet. En la obra original, Hsieh pasó un año entero dentro de una jaula, desde la que documentaba con fotografías su encierro autoimpuesto. En la versión *on-line* de MTAA, los visitantes contemplan lo que parecen imágenes de vídeo en directo de los artistas, cada uno de ellos confinado en una pequeña celda: se despiertan por la mañana, comen y leen durante el día y duermen de noche. En realidad, las imágenes consisten en filmaciones pregrabadas y emitidas en función de la hora a la que el visitante accede a la página. Las imágenes se editan dinámicamente para generar secuencias de vídeo personalizadas para cada visitante. Si alguien les observa durante un año entero (ímproba tarea) se convierte en «coleccionista» oficial y recibe un archivo de datos único en el que se documenta en código toda la representación. En la obra original de Hsieh, la carga del proceso recaía sobre el artista. MTAA traslada esta carga del artista al espectador. Al mismo tiempo, el dúo cambia las reglas para los coleccionistas, quienes no invierten dinero sino tiempo en la adquisición de la obra, una inteligente interpretación del dicho «el tiempo es oro».

1 year performance video (aka samHsiehUpdate) puede entenderse como un comentario sobre el cada vez más extendido reemplazo de las actividades humanas y experiencias directas en favor de las ejecutadas o transmitidas por medios informáticos y electrónicos. El proyecto es también una hábil y transparente demostración de la capacidad de los nuevos medios para manipular nuestra percepción del tiempo y de nuestro creciente escepticismo ante la evidencia visual como prueba de realidad.





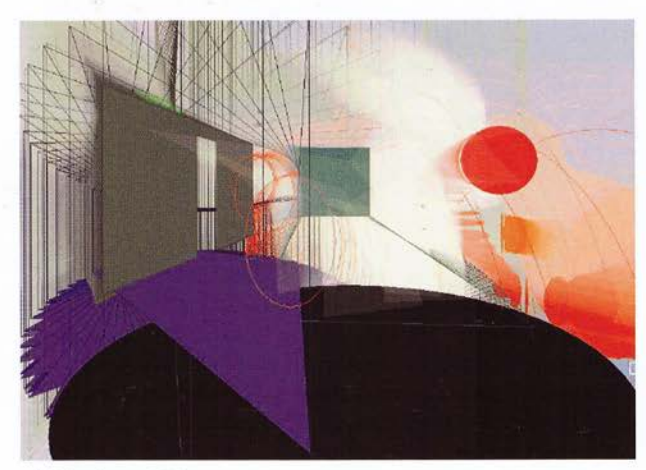


shredder 1.0

HTML, JavaScript, Perl
Palabras clave: algorítmico, formalista, interactivo, remezcla
http://www.potatoland.org

Lo que vemos al navegar por Internet es una pátina cuidadosamente diseñada, una fachada que oculta la maraña de programación empleada en su creación. *Shredder 1.0*, de Mark Napier, nos permite echar un vistazo entre bambalinas y pone al descubierto un vistoso batiburrillo de texto e imágenes. Si introducimos una dirección de Internet en la casilla correspondiente de la interfaz de *Shredder 1.0*, o si escogemos una de las dos docenas que la página ofrece, *Shredder* procede a la deconstrucción literal de la página: rebana y cuartea el texto, las imágenes y el código fuente para crear composiciones abstractas.

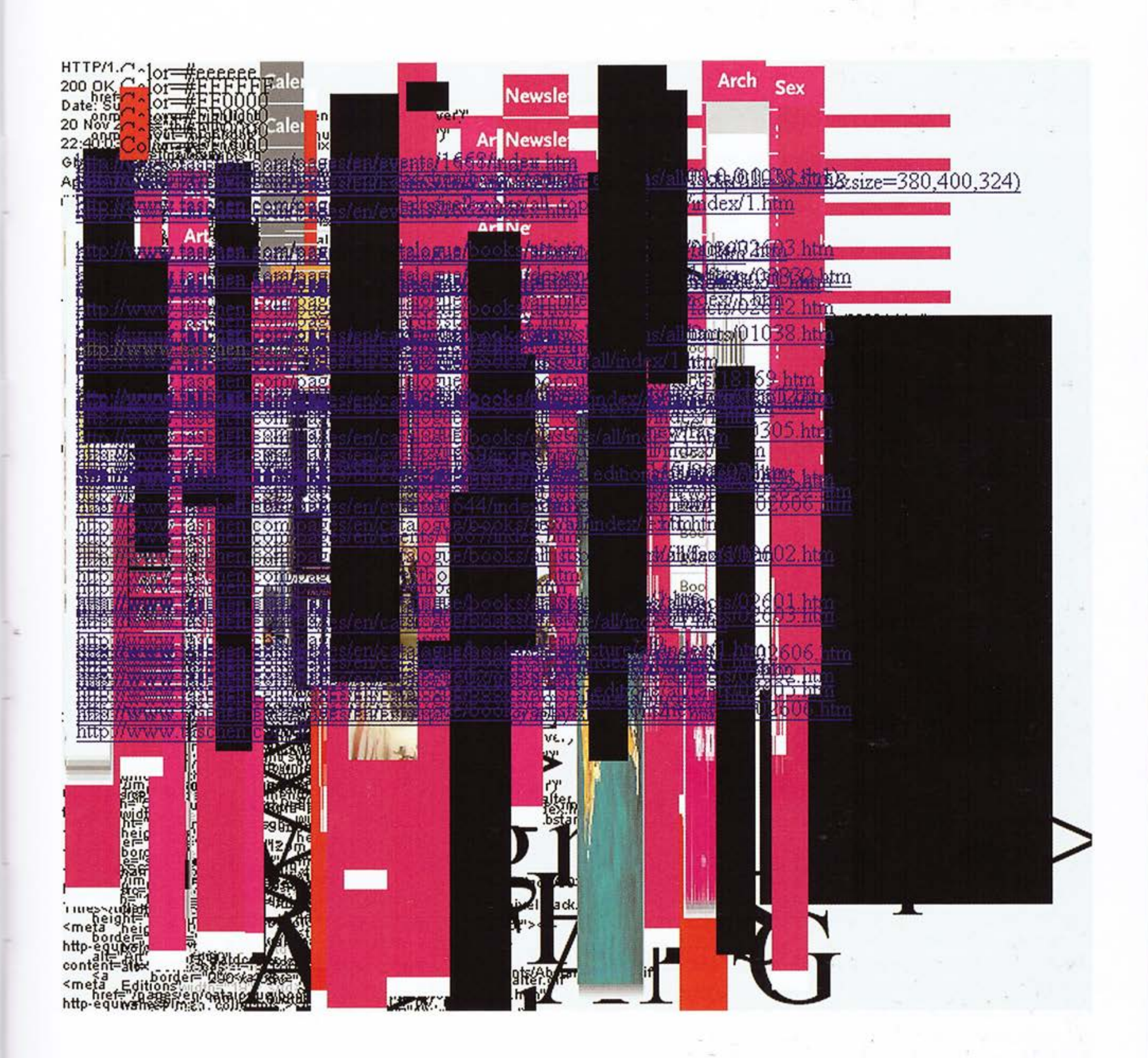
Shredder 1.0 funciona de la siguiente manera: el código en que se ha programado una página pasa a través de un *script* en Perl, un rudimentario programa que analiza sintácticamente y reordena el código original antes de transmitirlo a nuestro navegador. Napier preparó el *script* de tal manera que visualmente los resultados sean siempre similares, rasgo distintivo del algoritmo que los genera. Si bien se pueden identificar a veces fragmentos del diseño y contenido de la página original en los fragmentos de texto e imagen resultantes, las versiones «trituradas» recuerdan más a las imágenes no representativas de Hans Hoffmann o Gerhard Richter que a la moderna interfaz de las páginas de las que Napier deriva sus composiciones. El enfoque de Napier refleja su propia historia como pintor: las imágenes generadas por *Shredder 1.0* dan muestra de una aguda conciencia del color y la forma. Hoffmann y otros expresionistas abstractos reducían la pintura a sus características formales intrínsecas: la bidimensionalidad del plano pictórico y la plasticidad de la pintura. Napier dirige nuestra atención a las características tecnológicas fundamentales de Internet, desde la complejidad del código hasta la variabilidad de las imágenes.



Waiting Room, 2002

Al igual que muchas de las obras posteriores de Napier, incluidas *Landfill* (1998) y *Feed* (2001), *Shredder 1.0* es tanto interactiva (por cuanto nos exige que introduzcamos o elijamos la dirección de la página a triturar) como generativa (ya que emplea un proceso algorítmico para reproducir la obra de nuevo cada vez). «Mis obras no son objetos, sino interfaces. El usuario se convierte en colaborador del proceso artístico y se subvierte así el concepto de propiedad y autoría», escribe Napier en un manifiesto. «Al interactuar con la obra, los visitantes dan forma a la pieza y fuerzan que esta cambie y evolucione, a menudo de manera impredecible. El usuario es parte integrante del diseño.»

Napier extiende la idea de colaboración interactiva a sus coleccionistas en *Waiting Room* (2002), un proyecto de arte de *software* que el artista describe como una «pintura en movimiento». En él, la aportación del espectador (en lo posible mediante una pantalla táctil montada sobre la pared) produce siluetas abstractas e interpretaciones de sombras y muros. Napier, en colaboración con Bitforms, una galería de Nueva York especializada en la vertiente del arte más relacionada con las nuevas tecnologías, ofrece a los coleccionistas 50 acciones de propiedad en la obra. Los coleccionistas reciben una copia de la obra en CD-ROM. Cada reproducción de *Waiting Room* está conectada a través de Internet con las demás, de modo que cuando uno de los propietarios interactúa con ella, las formas resultantes aparecen en la pantalla de todos los coleccionistas.


Arch
Sex
Newsle
&size=380,400,324)

The Pink of stealth

Equipo de sonido envolvente 5.1, descodificador AC3, reproductor de DVD, Flash, HTML, JavaScript, MP3, proyector de vídeo
Palabras clave: juego, identidad, hipertexto, interactividad, narrativa
http://www.blacknetart.com/pink.html

A medida que Internet ganaba en popularidad a mediados de los años noventa, algunos teóricos de la cultura argumentaron que era parte de una nueva forma de espacio virtual (llamado a veces ciberespacio) en el que entramos como sujetos incorpóreos cuya identidad puede moldearse y ocultarse a discreción. Atrás quedan nuestros cuerpos, junto con nuestro sexo, nuestra raza y nuestra etnia. En este nuevo medio, los ciberexpertos afirmaban que los cuerpos de carne y hueso no contaban porque no eran visibles. Si una adolescente podía hacerse pasar por un hombre de mediana edad y viceversa, parecía que las viejas reglas de identificación ya no eran válidas.

Otros afirmaban que nuestra entidad corpórea nos acompaña en la Red, y que categorías tales como mujer, blanco o hispano son tan reales en el éter informático como fuera de él. En *The Pink of Stealth*, de Mendi y Keith Obadike, el color adopta múltiples significados relacionados con la raza, la clase social y la salud. El color rosa se convierte en símbolo de «blancura» en este proyecto multifacético, que combina hipertextos en red, un juego *on-line* y una banda sonora disponible tanto *on-line* en formato MP3 como en DVD en formato de sonido envolvente.

El hipertexto narra la historia de un hombre y una mujer, Mark y Randi, cuya raza no es revelada nunca, si bien se describe a Mark como una persona sofisticada a la que le gusta beber, y Randi resulta ser una mujer cuya vida «no es precisamente de color de rosa» y que tiene «algo de color en las mejillas». Randi busca un compañero acomodado capaz de proporcionarle un «vástago con sangre roja en las venas y ojitos azules». Este puede o no ser Mark, que quiere que Randi revele «los verdaderos colores de su bandera». La narración avanza de forma no lineal a lo largo de cinco variaciones, cada una de las cuales revela escasos fragmentos del texto. Cada variación numerada aparece en una ventana emergente sobre fondo rosado (de un matiz diferente cada vez). La quinta variación, por ejemplo, muestra los siguientes fragmentos sobre la pantalla: «una/época/extraña/en una multitud/de/cazadores». Cada variación combina palabras y sintagmas del texto para formar una nueva frase que revela un significado oculto.

En el juego animado *Fox Hunt* (2003), un zorro es perseguido por un perro y una figura de piel oscura a caballo, vestida con el uniforme de la nobleza cazadora inglesa. La música de dos mbiras (instrumento de percusión africano) acompaña el juego. Las mbiras reaparecen en la banda sonora, junto con un silbato para zorros y una grabación del hipertexto completo leído por una mujer. Los puntos se van acumulando en el extremo superior de la pantalla, junto a las palabras «incomible» e «innombrables», en referencia a una frase de *Una mujer sin importancia* («los innombrables en persecución de lo incomible»), obra teatral de Oscar Wilde en la que reflexiona sobre la identidad oculta y la sociedad victoriana; es esta una de varias referencias literarias y cinematográficas, entre las cuales figura también *La chica de rosa*, una comedia adolescente de la década de 1980 sobre un muchacho rico que sale con una chica pobre. En *The Pink of Stealth*, los Obadike hilvanan fuentes tan diversas para explorar la relación entre el lenguaje del color y la complejidad de la cuestión racial y social.

«La expresión "in the pink" proviene de la caza del zorro en la Inglaterra del siglo XVIII. Por aquel entonces, Thomas Pink era el diseñador favorito de la aristocracia, y de los cazadores más empingorotados se decía que iban "in the pink", es decir, con chaquetas rojas de caza de Thomas Pink. Si bien aún existen las tiendas Thomas Pink, su nombre no tiene la relevancia que tenía en la cultura popular hace un par de siglos. Pese a ello, las expresiones surgidas en torno a sus creaciones y a otros valores de la época siguen vigentes en nuestra forma de hablar. Nos valimos de este proyecto para reflexionar sobre las propiedades asociativas del lenguaje y sobre el modo en que una palabra o un concepto procedentes de un contexto pueden transmitir los valores de otro contexto.»

Mendi y Keith Obadike

UNEATABLE - 100

UNSPEAKABLE - 80

Free Radio Linux

Microtransmisor de FM, códec Oddcast Ogg Vorbis, REALbasic
Palabras clave: código abierto, *performance*, sonido
http://www.radioqualia.va.com.au/freeradiolinux

El 3 de febrero de 2002, en conmemoración del cuarto aniversario del acuñamiento de la expresión «código abierto», un dúo bautizado como radioqualia (Honor Harger, antigua comisaría de *webcasting* en la Tate Modern de Londres, y Adam Hyde, un músico electrónico y desarrollador de *software* neozelandés) lanzó *Free Radio Linux*, la distribución auditiva de Linux, un popular sistema operativo de código libre. Al igual que otros programas de estas características, Linux es desarrollado y mejorado por una extensa red de programadores voluntarios que comparten libremente los resultados de su trabajo. Linux, el proyecto de código abierto de mayor éxito de su tiempo, cuenta con la adhesión de muchos artistas de las nuevas tecnologías, desde RSG hasta Raqs Media Collective, y ha servido de ejemplo para el desarrollo de prácticas culturales de código abierto de toda índole.

radioqualia programó un *speech.bot* (un programa que convierte texto escrito en una voz humana sintetizada) para que recitase las 4.141.432 líneas del código principal del sistema operativo Linux. El sonido resultante de este proceso fue luego codificado mediante Ogg Vorbis, un códec (sistema de compresión y descompresión) de audio de código libre. La voz se emitió en directo a través de Internet y fue retransmitida a estaciones de FM, AM y onda corta de todo el mundo. *Free Radio Linux* se inspira en parte en las «estaciones de código» de los años ochenta, emisiones radiofónicas piratas de programas informáticos: un módem transformaba el programa en sonido, que era entonces retransmitido, y el módem de los oyentes lo reconvertía en *software* listo para el uso. En teoría, el oyente de *Free Radio Linux* podría transcribir cada línea del código Linux o bien hacer un corta y pega del texto que acompaña a la lectura (presentado de forma que la gente pueda seguir lo que oye por los altavoces).

La lectura del *speech.bot* era una especie de *performance* oral que continuó 24 horas diarias durante 590 días consecutivos. Escuchar sin cesar esta *performance* oral automatizada quedaba fuera de los límites de la resistencia humana. En este aspecto, *Free Radio Linux* entronca con la durabilidad de otros proyectos como *Every Icon*, de John F. Simon Jr., y *1 year performance video (aka samHsiehUpdate)*, de MTAA. En ambos proyectos, el ordenador reemplaza al artista en la ejecución de la obra. Líneas de programación como «Segment #8, Start Address 00ff003b, Length 3, 0xff, 0x00, 0x3b, 0x00, 0x03, 0x00, 0x02, 0x00, 0x3b» traen a la memoria los experimentos dadaístas de Kurt Schwitters en los años veinte y treinta del siglo XX; en estos, el artista empleaba sonidos fonéticos como material para poéticas grabaciones sin sentido; y también recuerdan al uso que la banda británica Radiohead hizo de una voz robotizada en su álbum de 1997 *OK Computer*.

Free Radio Linux es un buen ejemplo de la naturaleza no comercial de buena parte del arte de los nuevos medios. Al actuar deliberadamente al margen del mercado y apostar por medios de producción y distribución libres, radioqualia realiza una crítica implícita de las estructuras de propiedad tanto en el mundo artístico como en la industria informática. *Free Radio Linux*, sin embargo, recibió el apoyo del Walker Art Center de Minneapolis, una respetada institución artística.

«En la jerarquía de los medios, la radio manda. Hay más ordenadores que módems, más teléfonos que ordenadores y más radios que teléfonos. La radio es lo más parecido que tenemos a un método igualitario de distribución de la información. *Free Radio Linux* defiende que la radio es el mejor método para distribuir el *software* libre más popular.»

radioqualia



FREE RADIO LINUX

FREE RADIO LINUX
FREE RADIO LINUX



FREE RADIO LINUX

README
./listen
./cron
./config
./comments
./changelog
./credits
./etc

README

-- **What Is It ?** --

Free Radio Linux is an online and on-air radio station. The sound transmission consists of a computerized reading of the code used to create the operating system, Linux.

Free Radio Linux is an audio distribution of the **Linux Kernel**, the basis for all versions of Linux operating systems. Each line of code will be read by the computerised automated voice - a speech.bot built by ra d i o q u a l i a. The speech.bot's output will then be encoded into an Open Source audio stream (using the codec, **Ogg Vorbis**), and sent out live on the internet. A selection on FM, AM and Shortwave radio stations from around the world will also relay the audio stream on various occasions.

The Linux kernel contains **4,141,432 lines of code**. Reading the entire kernel will take an estimated 14253.43 hours, or 593.89 days. **Free Radio Linux** begins transmission on February 3, 2002, the fourth anniversary of the term, Open Source.

Listeners can track the progress of **Free Radio Linux** by listening to the stream, or checking the text-based progress field in the ./listen section.

-- Background : Linux and Open Source
-- Free Radio meets Free Software
-- Concept

------------->
nextfile

OPUS

Apache, GD, ImageMagick, Linux, MySQL, PHP, Smarty
Palabras clave: apropiación, colaboración, interfaz, código abierto
http://www.opuscommons.net

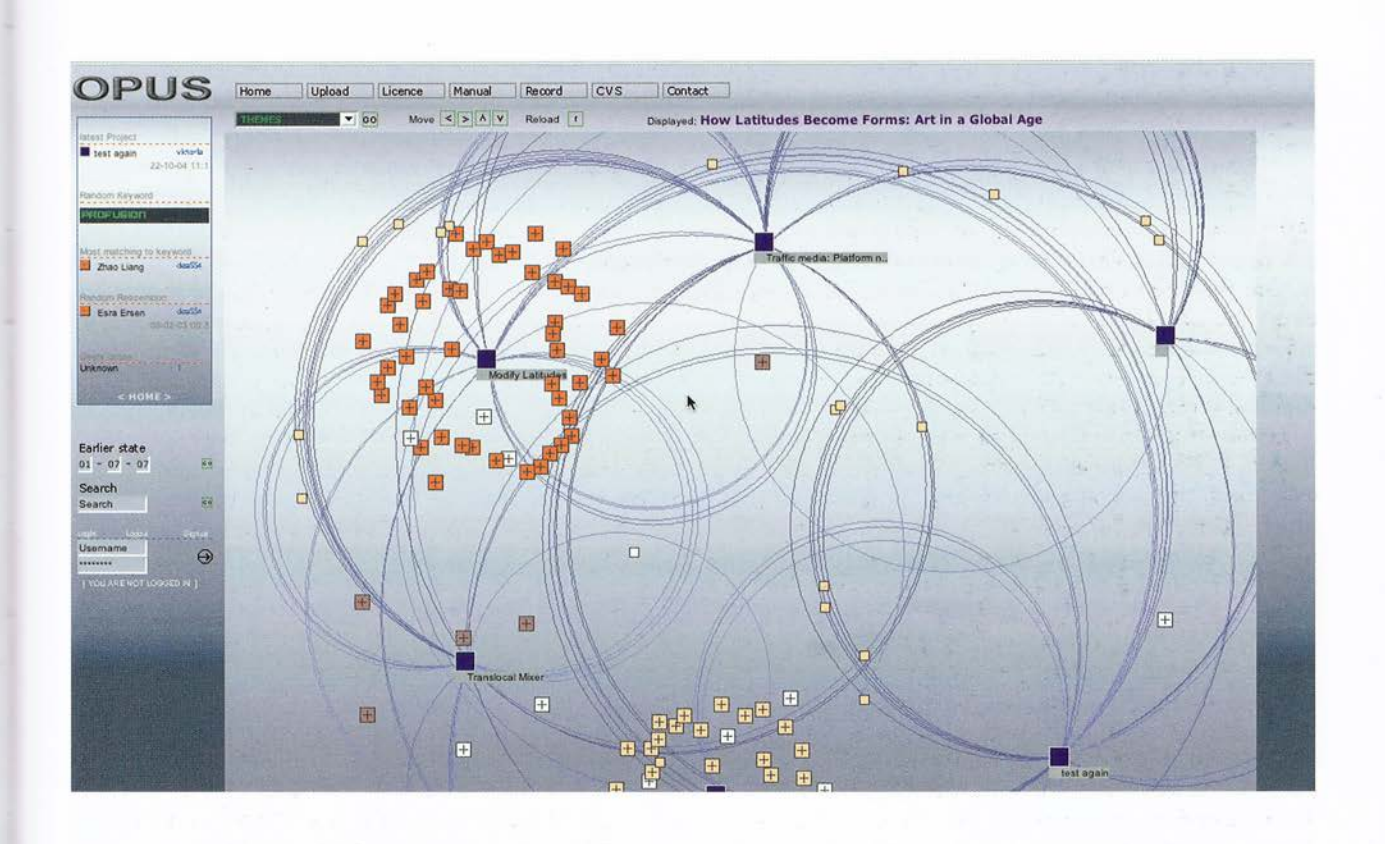
OPUS (Open Platform for Unlimited Signification) es una comunidad digital *on-line* en la que compartir obras y un buen ejemplo de un género importante dentro del arte de los nuevos medios: los proyectos que crean un entorno en el que los artistas pueden presentar su trabajo y, con ello, contribuir a una especie de obra conjunta. Proyecto complejo y ambicioso con aspiraciones utópicas, *OPUS* anima a artistas y autores a incorporar sus propios originales a los objetos mediáticos apropiados que encuentren en el sistema (y que pueden ser imágenes, vídeo, audio, texto y código informático). Los participantes crean entonces lo que Raqs Media Collective ha dado en llamar «*Rescensions*», y que consiste en remezclar o modificar las fuentes halladas e introducir la nueva obra de nuevo en el sistema *OPUS*. Cada objeto es etiquetado en una base de datos *on-line* con gran variedad de metainformación, como puedan ser palabras clave que faciliten su identificación y localización. Aunque buena parte de la información aparece como texto, *OPUS* incluye también un sistema de visualización que representa los objetos mediáticos como iconos codificados por color y conectados entre sí con arcos y círculos que muestran la relación entre los objetos. Raqs se vale de la herencia genética como metáfora para describir la relación entre los archivos fuente («padres») y las obras derivadas («hijos»). Según dicen en la página web *de OPUS*, «la *rescension* no es un clon ni una copia autorizada o pirata, ni una versión mejorada o deteriorada, ni un texto preexistente, del mismo modo que un niño no es un clon ni una copia autorizada o pirata, ni una versión mejorada o deteriorada de sus padres».

Al poner el énfasis en la apropiación, la colaboración y el uso compartido de recursos, *OPUS* sigue el ejemplo propuesto por el desarrollo de *software* de código abierto, en el que este está a disposición de los programadores y son estos quienes en régimen de colaboración crean de modo altruista el programa. Este enfoque cultural ha ganado en popularidad desde comienzos del siglo XX, motivado en parte por la proliferación de la tecnología de reproducción y distribución mecánica y digital. Desde el dadaísmo hasta el pop, pasando por el uso de metraje encontrado y el *hip-hop*, la apropiación se ha convertido en una estrategia de creciente importancia para artistas de todo pelaje.

Raqs tiene su base en India, donde la alta tecnología se ha establecido como importante motor de desarrollo económico a comienzos del siglo XXI. Dentro de la tradición de la historia del arte asiática, el proyecto *OPUS* recuerda a la multiplicidad de puntos de vista de las pinturas Mughal. El nombre «Raqs» tiene dos lecturas: es una palabra empleada en persa, árabe y urdu para describir el frenesí en el que caen los derviches cuando danzan, y guarda semejanzas con el acrónimo FAQ («frequently asked questions», o preguntas más frecuentes), si bien, como señala el comisario artístico Steve Dietz, «preguntas menos frecuentes» (que en inglés se corresponde con las siglas RAQ) describe con mayor acierto el método crítico de Raqs.

«*OPUS* se propone levantar un espacio creativo común con una comunidad de expertos mediáticos, artistas, escritores y público internacional. Aquí, la gente puede presentar su trabajo y abrirlo a la transformación, así como intervenir en el trabajo de otros y transformarlo con nuevos materiales, procesos e ideas. Los foros de discusión permiten intercambiar opiniones y reflexiones sobre las obras. *OPUS* sigue las mismas reglas vigentes en toda comunidad de *software* libre: la libertad de ver, descargar, modificar y redistribuir. Las fuentes (y código fuente), en este caso vídeos, imágenes, sonidos o textos, son de libre uso, alteración y distribución.»

Raqs Media Collective


OPUS
Home
Upload
Licence
Manual
Record
CVS
Contact
Move
Reload
Displayed: How Latitudes Become Forms: Art in a Global Age
test again
Zhao Liang
Esra Ersen
Unknown
< HOME >
Earlier state
01 - 07 - 07
Search
Search
Username
Traffic media: Platform n..
Modify Latitudes
Translocal Mixer
test again

carnivore

C, Director, Flash, Java, libpcap, Objective-C, PacketX, Perl, Pd, Processing, tcpdump, Visual Basic, winpcap
Palabras clave: hacktivismo, arte de *software,* vigilancia, herramienta, colaboración
http://www.rhizome.org/carnivore

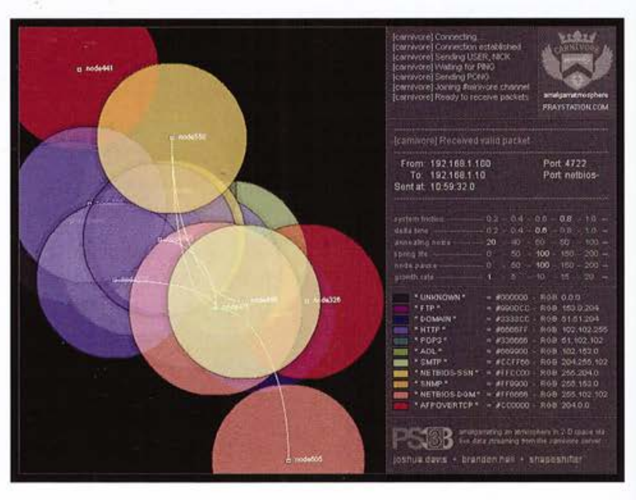
Las redes informáticas nos abren la posibilidad de compartir información, pero también facilitan a los gobiernos y grandes empresas el control sobre nuestra comunicación electrónica. En la década de 1990, el FBI estadounidense empleó un sistema informático análogo a las escuchas telefónicas llamado Carnivore para supervisar el tráfico de los servidores de los proveedores de Internet. Mediante esta tecnología orwelliana, los agentes podían leer el correo electrónico de los ciudadanos y seguir sus conversaciones en salas de chat. En respuesta a esta forma ultratecnológica de vigilancia estatal, un informal grupo de artistas bautizado como RSG (Radical Software Group) creó *CarnivorePE* (PE son las siglas inglesas de «edición personal»). RSG fue fundado por Alex Galloway en el año 2000 y debe su nombre a *Radical Software*, una revista publicada en los años setenta y dedicada al vídeo experimental.

CarnivorePE es un proyecto de arte informático que emplea una herramienta de código abierto llamada «rastreador de paquetes» para husmear por la red en la que se instala. Al igual que el ominoso Carnivore del FBI, *CarnivorePE* detecta sin ser detectado los bloques de información que componen los mensajes de correo electrónico recibidos y enviados, los textos e imágenes enviados a través de Internet y las páginas web visitadas por los usuarios de la red. Pero aquí acaban las similitudes. El FBI emplea su programa para espiar a supuestos criminales; RSG emplea los datos recopilados por *CarnivorePE* como materia prima para interfaces artísticas, llamadas «clientes» y producidas por una serie de artistas de los nuevos medios. Al igual que otras obras de arte creadas con las nuevas tecnologías (como *OPUS*, de Raqs Media Collective), *CarnivorePE* funciona como plataforma o herramienta para otros artistas.

Entre los clientes desarrollados para *CarnivorePE* se cuenta el abstracto *Amalgamatmosphere* (2001), de Joshua Davis, Branden Hall y Shapeshifter, una interfaz en Flash en la que círculos translúcidos de vivos colores representan a cada usuario activo de la red. El color de cada círculo representa una actividad concreta: verde oscuro si alguien utiliza AOL, por ejemplo, o azul marino cuando se navega por Internet.

Otros clientes de *CarnivorePE* subrayan las implicaciones políticas de la supervisión de Internet. *Guernica* (2001), por ejemplo, del dúo multimedia Entropy8Zuper!, ve en la red un mundo distópico, un orbe estéril en blanco y negro. Diversos planos orbitan alrededor del planeta en representación de fragmentos de correo electrónico. Datos de otro tipo aparecen representados como cohetes, edificios, gasolineras y carreteras. El título de la obra y el monocromatismo se deben al *Guernica* (1937) de Picasso, un perturbador grito en contra de la violencia de la guerra.

Police State, un cliente de *CarnivorePE* obra de Jonah Brucker-Cohen, es una instalación física en la que una flota de coches policiales de juguete se mueve en respuesta a las palabras clave asociadas con el terrorismo. Según el artista, «la información "recogida" por la policía es la misma que la empleada para controlar sus vehículos. De este modo, la policía se convierte en marioneta de su propia vigilancia». Al igual que otros clientes de *CarnivorePE*, *Police State* hace de la vigilancia, en sí una actividad encubierta, un espectáculo artístico.



Amalgamatmosphere, 2001



0003-2

UNCLASSIFIED ON 10/12/02 BY CIVIL ACTION #01847

Sat, 21 Apr 2001 18:26:47 -0400

To: [redacted]

Re: an update on Carnivore..

i've successfully installed a new backend for Carnivore. here are the details.

*   the backend is now running [redacted]. i was having some problems with [redacted] seems to work fine, so [redacted] has much better features too. [redacted]

*   the backend is no longer [redacted]

*   i am starting to work on a frontend interface. [redacted]

So the real question now is *[redacted]rity*. [redacted]

my slution to the security issue is this:
*   [redacted]
*   [redacted]

Sincerely,

[redacted]

77E-1

78E-1
78E-2

79E-1

RADICAL SOFTWARE GROUP CORPORATE SEAL 2000 NEW YORK

www.rtmark.com

Constructor, HTML, SiteBuilder
Palabras clave: parodia corporativa, hacktivismo, bromazo, colaboración
http://www.rtmark.com

En el año 2000, la Bienal del Whitney Museum presentó por vez primera obras de *net art:* uno de los nueve proyectos *on-line* seleccionados para la exposición fue el del grupo artístico y activista ®™ark (pronunciado «art mark» y en ocasiones escrito RTMark). En la bienal, las páginas web se presentaron en un único ordenador que las reproducía sobre una pared de la galería. Cuando los visitantes del museo intentaban acceder a *http://www.rtmark.com* no encontraban la página web habitual del colectivo, que sirve de archivo para proyectos pasados y actuales e imita la estética y el lenguaje de las grandes multinacionales. En su lugar, el visitante encontraba un carrusel de páginas, entre ellas la de los Backstreet Boys, la de una universidad cristiana y la de un proveedor de servicios pornográficos, todas ellas enviadas al grupo por amigos y admiradores. El rebelde gesto de inclusión de ®™ark puede entenderse como un retrato de Internet en aquel momento concreto, el año 2000, y también como una serie de *ready-mades* a la manera duchampiana.

La subversión es el *modus operandi de* ®™ark. Al igual que en otros colectivos, como Etoy, los miembros de ®™ark han permanecido mayoritariamente en el anonimato, y de este modo pueden dedicarse sin trabas al sabotaje con conciencia social. Los artistas enfatizan la marca ®™ark por encima de sus identidades individuales en una parodia de la identificación empresarial de marcas. En tanto que empresa constituida como tal, ®™ark se beneficia de la limitación de responsabilidad que protege a los dueños de negocios de posibles consecuencias legales. Dicho de otro modo, la condición de empresa de ®™ark permite a sus miembros promover y participar en actividades antiempresariales y antigubernamentales sin temor a la ruina ni a posibles represalias económicas.

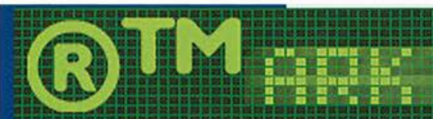
Es cierto que las provocadoras actividades del grupo les han acarreado amenazas legales. En 1998, por ejemplo, ®™ark contribuyó a la publicación de *Deconstructing Beck*, un CD con remuestreos presuntamente ilegales de canciones de Beck. La casa discográfica de Beck reaccionó con una airada carta. Y en 1999, ®™ark abrió *GWBush.com*, una parodia muy convincente de la página web GeorgeWBush.com, sede de la campaña presidencial de George W. Bush. La página de ®™ark se mofaba de Bush y animaba a los visitantes a cumplimentar cuestionarios informales y a remitir los resultados a la campaña de Bush. *GWBush.com* dio pie no solo a una carta legal de advertencia, sino también al comentario de Bush «deben ponerse límites a la libertad».

Gracias a su amplia visibilidad e influencia, ®™ark ha contribuido a sustentar otros proyectos de arte con nuevas tecnologías, entre ellos *Toywar*, de Etoy, la belicosa respuesta al espurio pleito presentado por el gigante empresarial eToys para hacerse con el uso exclusivo del nombre eToy. ®™ark recauda fondos con métodos tan imaginativos como la subasta en eBay de sus entradas para la cena de la Bienal del Whitney del año 2000, y se vale así de vías comerciales e institucionales para criticar las estructuras de poder.

Sala de juntas de ®™ark, 1998

«®™ark es efectivamente una simple empresa, y saca partido de la protección a las empresas, pero a diferencia de otras, su objetivo final es ser beneficiosa para la cultura y no para el propio bolsillo; el beneficio al que aspira es cultural, no económico.»

®™ark





February 17 press release | Past projects / Deconstructing Beck / Feb. press release

FOR IMMEDIATE RELEASE
February 17, 1998

Contacts: info@rtmark.com
(http://www.rtmark.com/)
illegalart@detritus.net

(http://www.detritus.net/illegalart)

RTMARK FINDS BUCKS FOR BECK RIP-OFF
Group channels money for subversion, hopes to spark dialogue on corporate wrongs

RTMark is pleased to announce the February 17 release of a new Beck CD: *Deconstructing Beck.*

Recording artist Beck might be less pleased. Why? Because it isn't really his work. *Deconstructing Beck* is a collection of brilliant but allegedly illegal resamplings of Beck, produced by Illegal Art with the help of $5,000 gathered by RTMark from anonymous donors

velvet-strike

Counter-Strike, Dreamweaver, DVD, HTML, Photoshop, color, Wally
Palabras clave: juego, hacktivismo, intervención, medios tácticos
http://www.opensorcery.net/velvet-strike

A finales del siglo XX, diversas tecnologías empleadas por el ejército estadounidense y la industria del ocio empezaron a converger en los videojuegos. Pilotos y otros militares se entrenaban en simuladores de combate de gran realismo gráfico. En el campo de batalla, a menudo percibían el mundo real a través de sistemas de localización de objetivos y de navegación similares a un videojuego. Al mismo tiempo, una serie de juegos cada vez más realistas introducían al jugador en extensos mundos tridimensionales en los que debía participar en violentos conflictos con un grado de verismo visual casi fotográfico. Tras el 11 de septiembre de 2001, los artistas Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon sintieron a un tiempo fascinación y repulsa por un juego llamado *Counter-Strike*, en el que los jugadores podían participar en operaciones terroristas o antiterroristas en una ambientación urbana. Los artistas vieron en el juego una «convergencia de los juegos de tiros en red y la política en Oriente Medio» excesivamente simplista. «De este modo se pasan por alto una serie de elementos de gran complejidad: economía, religión, familia, alimento, niños, mujeres y campos de refugiados».

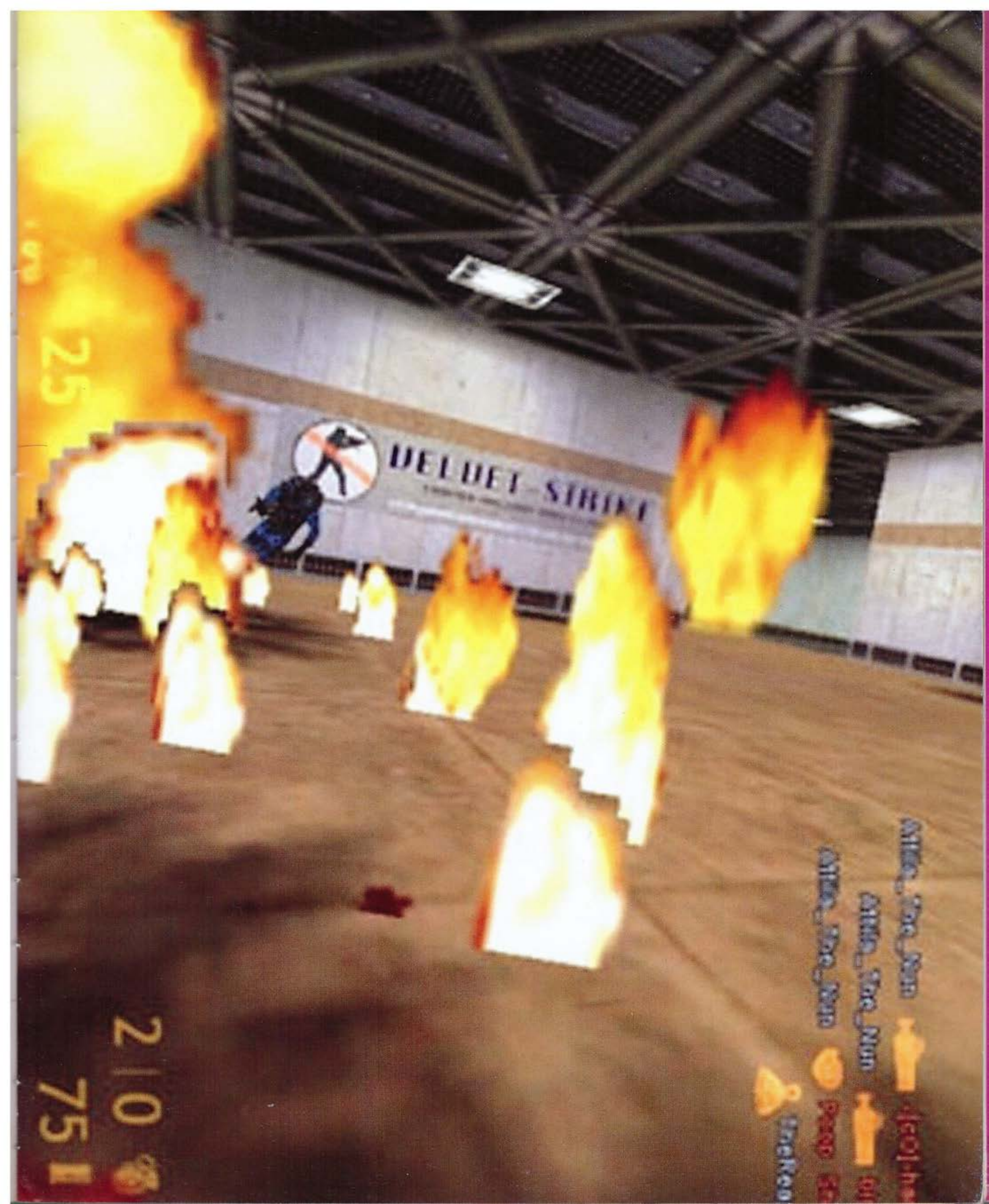
Durante una partida de *Counter-Strike* (una modificación de otro juego extremadamente popular, de título *Half-Life*), varios jugadores se conectan a través de Internet para ocupar el mismo paisaje virtual y combaten entre sí (organizados en equipos) y se comunican a través de mensajes de texto y canales de voz. Asimismo, los jugadores pueden cargar en el juego imágenes que emplearán como *graffiti* para conmemorar una muerte o marcar su territorio. *Velvet-Strike* es una intervención artística que permite al participante insertar lo que los artistas llaman «*graffiti* antimilitar» en el espacio virtual de *Counter-Strike*. Estos van desde frases como «rehenes de la fantasía militar» hasta imágenes de terroristas y unidades antiterroristas fundidos en un abrazo. El título del proyecto evoca la revolución de Terciopelo de 1989, en la que las protestas en Checoslovaquia encabezadas por el dramaturgo Vaclav Havel condujeron a la caída incruenta del gobierno comunista del país.

La página web de *Velvet-Strike* incluye además instrucciones para manifestarse dentro de *Counter-Strike*. Estas detallan por ejemplo cómo los jugadores pueden organizar protestas virtuales mediante los personajes del juego. Así, un grupo de jugadores puede reunirse y formar un corazón con sus cuerpos al tiempo que envía el mensaje «paz y amor» repetidamente mediante el canal de chat; simultáneamente, pueden negarse a moverse o devolver los disparos. Estas indicaciones traen a la memoria proyectos de los años setenta como *Draw a Map to Get Lost*, de Yoko Ono.

Asimismo, la página presenta capturas de pantalla en las que puede verse a los grafiteros en acción y ejemplos de airados mensajes de jugadores de *Counter-Strike*, irritados por la actividad de los artistas, que algunos interpretan como una denuncia de la violencia en los videojuegos. Schleiner, Leandre y Condon, sin embargo, han manifestado en numerosas ocasiones que *Velvet-Strike* no critica la violencia en los juegos en sí. La obra pretende que reflexionemos sobre qué es lo que está en juego en los mundos virtuales en los que soldados y civiles se sumergen en una época en la que la guerra real se parece más a la de los videojuegos y los juegos de ordenador se asemejan cada vez más a la vida real.

«La realidad está ahí para el que la quiera. Es necesario que lo real sea reconstruido por nosotros.»

Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon



ALEXEI SHULGIN **1998**

386 DX

Procesador 386 DX, 4 Mb de RAM, 40 Mb de disco duro, tarjeta de sonido
Palabras clave: apropiación, *ciberpunk*, música, *performance*, pop
http://www.easylife.org/386dx

Aun cuando el término «ciberpunk» se empleó originalmente para describir un subgénero de ciencia ficción centrado en la Red y cultivado por autores como William Gibson y Neal Stephenson, la palabra es aplicable también a la música computerizada del artista moscovita Alexei Shulgin. En su página web, Shulgin describe su proyecto *386 DX* como «la primera banda *ciberpunk* de *rock*». Sin embargo, en lugar de músicos, la «banda» de Shulgin consiste en un anticuado ordenador con un procesador 386 DX y aplicaciones de conversión de texto a voz y MIDI. Shulgin blande el teclado del ordenador como una estrella del *rock* blandiría una guitarra mientras interpreta versiones sintetizadas de conocidas canciones pop, desde *California Dreamin'* de The Mamas and The Papas hasta el himno *grunge* de Nirvana *Smells Like Teen Spirit*. La versión de Shelgin de estas canciones suena como si un robot cantase en karaoke la banda sonora de los primeros juegos de ordenador.

Los conciertos de Shulgin se han celebrado en escenarios tan dispares como bares de moda londinenses y la frontera entre San Diego y Tijuana, con Shulgin del lado estadounidense y el ordenador en el mexicano. *386 DX* ha actuado también en solitario, sin la presencia de Shulgin. En las aceras de Graz (Austria), los viandantes dejaron monedas frente a él como si el ordenador fuese un músico callejero. En 2000, Shulgin publicó *The Best of 386 DX* en formato CD. Además de las melodías de su repertorio, el disco incluye el programa que Shulgin empleó para producirlas (junto con una copia pirata de Windows 3.1, el sistema operativo sobre el que funciona el programa). Con este disco, los aficionados pueden instalar *386 DX* en sus ordenadores para revivir la experiencia de un concierto de *386 DX*.

Antes de *386 DX*, Shulgin ya se había hecho un nombre como uno de los primeros practicantes de *net art*. En 1994 fue cofundador de Moscow WWWArt Centre, una página dedicada, en palabras del artista, «al mayor grado posible de incertidumbre artística/vital». Uno de los proyectos integrados en este centro era el *WWWArt Award*, una medalla concedida a aquellas páginas web que, según Shulgin, «habían sido creadas no como obras de arte y sin embargo transmitían un irrefutable "sentimiento artístico"». En este temprano proyecto puede apreciarse ya la sensibilidad pop que acabará de aflorar en *386 DX*, una pasión por la cultura de masas tintada de elitismo artístico. La interpretación de música en directo era el paso lógico para Shulgin, quien veía en el *net art* una práctica en la que la construcción, discusión y presentación de la obra formaban parte de la propia obra.

Al igual que *Super Mario Clouds*, de Cory Arcangel, *386 DX* es a un tiempo irónica y nostálgica y observa entre divertida y burlona el arte de los nuevos medios. Ambos artistas se valen de tecnologías superadas para burlarse del culto internacional por cuanto es nuevo, un culto internacionalizado y materialista que caracteriza el mercado tecnológico y la cultura de consumo. Al igual que Paul D. Miller aka Dj Spooky That Subliminal Kid, Shulgin afronta la interpretación musical como arte conceptual, tendiendo puentes entre el arte y el entretenimiento popular.

Concertino MIDI para 386 DX, 1999

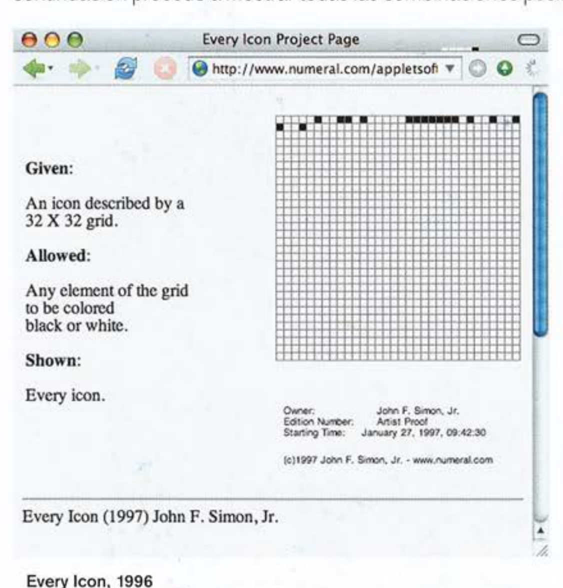

Ctrl
Shift
Caps Lock
Tab
Esc
F1
Q

aLife

PowerBook G4 de 15 pulgadas, C, OpenGL, XCode
Palabras clave: vida artificial, generación, objeto, *software*
http://www.numeral.com/panels/alife.html

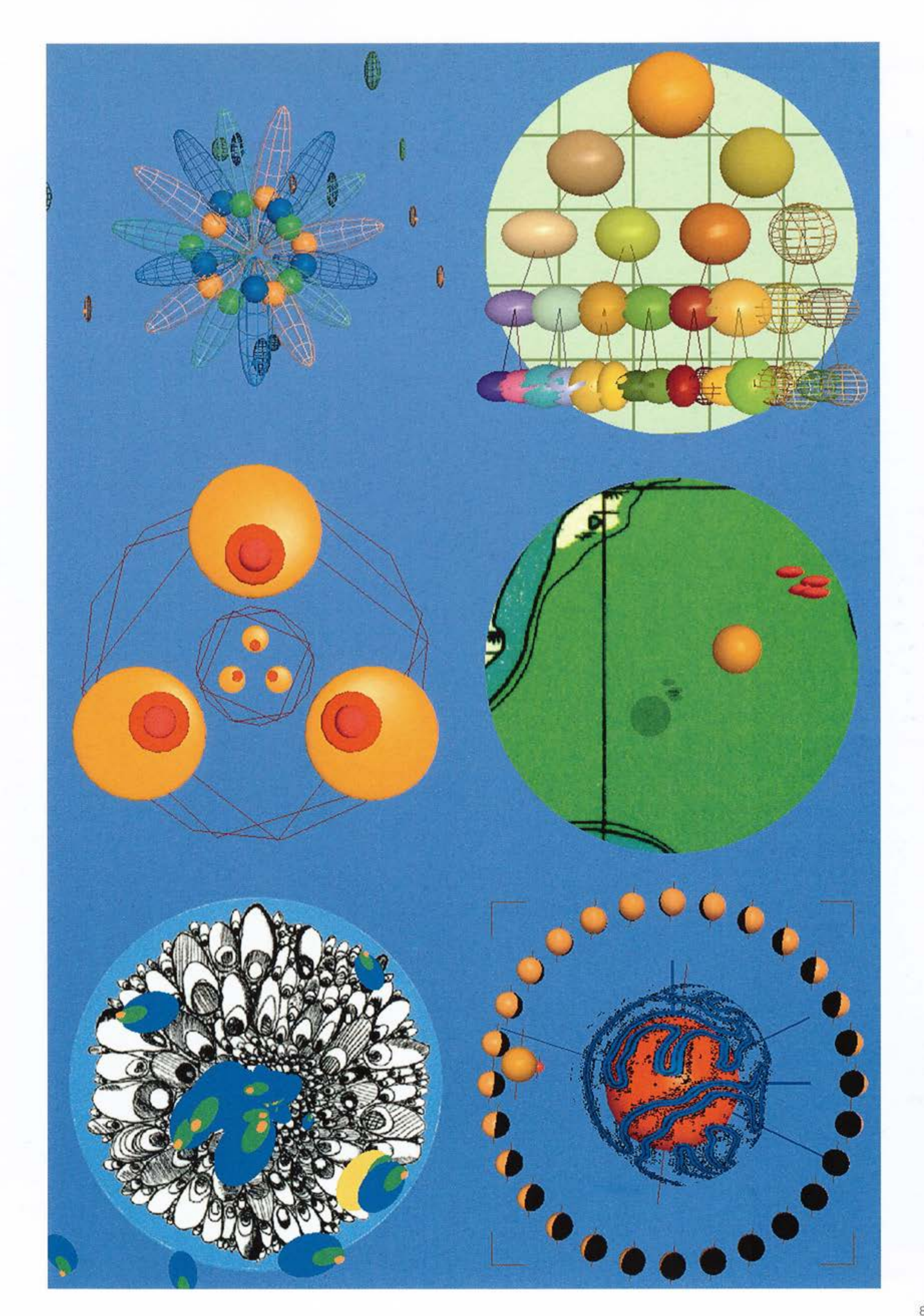
Pese a que trabaja principalmente con códigos de programación y píxeles en lugar de pinceles y lápices, John F. Simon Jr. tiene en el pintor y dibujante de comienzos del siglo xx Paul Klee una de sus principales inspiraciones. *Every Icon*, creada por Simon en 1996, refleja un proceso descrito en el *Cuaderno pedagógico* (1925) de Klee, un libro clave sobre el dibujo. En él, Klee describe sus intentos de estudiar las posibilidades combinatorias de esquemas y estructuras rellenando los cuadros de una cuadrícula dibujada sobre papel. Simon reinterpreta el experimento de Klee en *Every Icon*, un *applet* de Java (una pequeña aplicación que funciona dentro de un navegador) que ejecuta este parco algoritmo: «Dado: un icono definido por una cuadrícula de 32 x 32. Permitido: todo elemento de la cuadrícula puede ser coloreado en blanco y negro. Mostrado: todo icono».

Tras calcular la velocidad del procesador, la aplicación comienza con una imagen en la que toda la cuadrícula está en blanco, y a continuación procede a mostrar todas las combinaciones posibles de recuadros blancos y negros hasta que todos los recuadros sean negros. Por el camino dibujará todas las imágenes que es posible representar en una cuadrícula de 1.024 casillas. El enorme número de combinaciones supone que, incluso en un ordenador capaz de mostrar 100 iconos por segundo, habría que esperar más de un año para ver todas las combinaciones posibles de la primera hilera y más de cinco mil millones de años para completar la segunda. Las primeras imágenes reconocibles no aparecerían hasta pasados varios cientos de trillones de años. Con el tiempo, la aplicación acabaría por dibujar todos los iconos posibles, haciendo realidad la versión computacional de la cuadrícula de Klee. «Pese a que *Every Icon* tiene una solución conceptual –escribe Simon en su página web– en la práctica es irrealizable.» Debido a su desmesurada duración, *Every Icon* es tanto un experimento intelectual como una obra de *net art*.



Every Icon, 1996

En 1998, Simon desmontó y volvió a ensamblar un ordenador portátil para construir una versión autárquica de *Every Icon*, que se convertiría así en la primera de una serie de «instrumentos artísticos». Estos objetos, colgados de las paredes, están pensados para ser expuestos en galerías y funcionan como cuadros animados digitales. Uno de estos «instrumentos» es *aLife*. La obra muestra una cuadrícula de seis composiciones tridimensionales en perpetuo cambio. Cada animación abstracta es creada en directo por un programa que refleja los procesos recombinatorios de los sistemas vivientes evolutivos. Simon se valió de una serie de fuentes, incluidas figuras dibujadas a mano y mapas escaneados, para crear imágenes que parecen diagramas científicos de estructuras subatómicas, sistemas planetarios y organismos microscópicos (por no mencionar objetos de diseño moderno como el *Ball Clock* de George Nelson). Pese a que *aLife* es mucho más complejo y vistoso que *Every Icon*, ambos ponen de relieve la importancia de la programación en la obra de Simon (el artista escribe en persona todos sus programas). Para Simon, el *software* es parte tan integrante de la obra artística como las imágenes que genera. Sus procesos reiterativos y experimentales de programación son una manera de explorar posibilidades y aprovechar los resultados fortuitos.



Female Extension

HTML, servidores de correo electrónico, Perl
Palabras clave: ciberfeminismo, hacktivismo, intervención, medios tácticos
http://artwarez.org/femext

En 1997, el año en que Vuk Cosic acuñó el término *net.art* y la prestigiosa exposición de arte contemporáneo «documenta X» presentó por vez primera arte creado para Internet, la Hamburger Kunsthalle – Galerie der Gegenwart anunció que sería «el primer museo del mundo» en albergar un concurso internacional de *net art*. El museo bautizó el proyecto con el nombre de «Extension», con lo que daba a entender que la presencia *on-line* suponía la apertura de un ala virtual en el ciberespacio. Los organizadores del concurso estipularon que solo serían admitidas obras creadas específicamente para Internet (y no obras creadas en otros medios y trasladadas a la Red). Pese a la evidente sofisticación del comisariado, los organizadores no supieron ver que más de 200 de las 280 obras presentadas a concurso eran obra de falsas netartistas, ni que todas habían sido creadas por el mismo programa como parte de un ejercicio táctico de la artista y ciberfeminista Cornelia Sollfrank. A este acto de engaño lo llamó *Female Extension*, jugando con el término que describe el cabezal hembra de los cables de conexión.

Para *Female Extension*, Sollfrank inventó nombres, nacionalidades y números de teléfono de mujeres de siete países, así como direcciones de correo electrónico contratadas con diversos proveedores de Internet para no despertar sospechas. Inscribió a cada una de tales artistas en el concurso, con lo que el Kunsthalle publicó una nota de prensa en la que se comunicaba que se habían recibido 280 inscripciones, dos tercios de las cuales eran de mujeres. Para crear obras individuales para cada una de sus supuestas artistas, el programa de Sollfrank hizo un barrido de la Red en busca de material HTML existente y remezcló los datos e imágenes para confeccionar pseudoobras que recuerdan vagamente a las deconstrucciones de HTML llevadas a cabo por Jodi.

Female Extension, 1997

Pese a que Sollfrank inundó el concurso con falsas candidatas femeninas, ninguno de sus álter egos ganó. De hecho, y pese a que gracias a Sollfrank la mayoría de participantes eran mujeres, los tres ganadores fueron hombres, un resultado que Sollfrank atribuye a un sexismo muy extendido que influye en la selección de artistas para exposiciones. Esta discriminación era lo que Sollfrank pretendía criticar con *Female Extension*, una obra clave en la historia del ciberfeminismo (movimiento surgido a mediados de los años noventa para enfrentarse a la preponderancia masculina en el mundo *on-line* y la industria tecnológica en general). Según Sollfrank, el ciberfeminismo se caracteriza por el uso de la ironía para hermanar humor y seriedad como estrategia política y artística. Para acabar de redondear la ironía del asunto, una de las jueces de «Extension» era la artista feminista de los años setenta Valie Export.

Cuando se dieron a conocer los tres vencedores del certamen, Sollfrank envió un comunicado de prensa en el que revelaba sus actividades, hasta entonces secretas. A partir de *Female Extension*, Sollfrank desarrolló más adelante el programa empleado para crear aquellas obras como una pieza de arte en sí misma, consistente en elementos extraídos al azar de otras páginas ya existentes. Titulada *Net Art Generator*, esta máquina para la producción de arte funciona de manera similar a los *collages* dadaístas de Jean Arp, quien arrojaba retazos de papel sobre una superficie para componer imágenes que capturasen la estética del azar.

«El ciberfeminismo no es solo una estrategia retórica, es también un método político.»

Cornelia Sollfrank

since May, 01 3045

≤

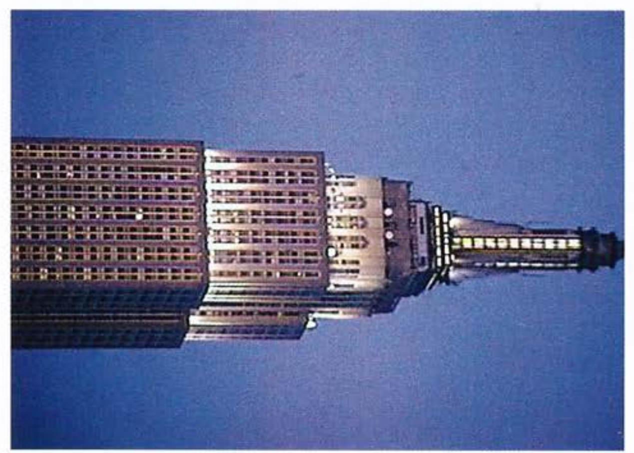
2001

Cámaras digitales fijas, *software* personalizado, proyectores
Palabras clave: arqueología mediática, tiempo, *webcam*
http://www.thing.net/empire.html

En 1991, años antes de que Internet se convirtiese en una palabra cotidiana y una extendidísima forma de comunicación, el escultor alemán Wolfgang Staehle fundó The Thing, un sistema de tablón de anuncios electrónico (BBS) que servía como foro para artistas y teóricos de la cultura y en el que a través del módem podían discutir su trabajo e intercambiar ideas. Como si de un café de Montparnasse en los años veinte se tratase, The Thing creó una vivaz comunidad de creadores en la que el debate prosperaba y donde nacieron numerosas colaboraciones. En 1995, Staehle trasladó The Thing a la World Wide Web, y a lo largo de los años siguientes amplió sus servicios para poder albergar y desarrollar nuevas páginas web. Sin embargo, y pese a los aspectos más prácticos de The Thing, el proyecto en su conjunto puede ser considerado una escultura social en el sentido beuysiano del término, un espacio participativo en el que los límites entre la práctica artística y las actividades cotidianas se han difuminado por completo.

En 1999, con ocasión de la exposición «net_condition» en el ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie de Karlsruhe, Staehle situó una cámara digital en las oficinas de The Thing, situadas en un piso del neoyorquino barrio de West Chelsea, y orientó el objetivo hacia el Empire State Building. Tomó imágenes del edificio cada pocos segundos y las retransmitió a través de Internet al ZKM, donde eran proyectadas sobre una pared de la galería. Staehle tituló la instalación *Empire 24/7* en referencia a *Empire* (1964), de Andy Warhol, una película de ocho horas de duración en la que la cámara enfoca el Empire State Building desde la caída del sol hasta el amanecer. Al igual que Warhol, Staehle encuadra el Empire State Building en una prolongada toma estática que llama la atención, ante la ausencia de acción y de movimiento de la cámara, hacia la estructura del edificio, los efectos de luz sobre este y el cielo y sobre el acto mismo de observación. Si bien ambas obras exploran la representación del tiempo, la película estructural de Warhol es un ejercicio de duración extrema, mientras que la obra con *webcam* de Staehle refleja la compresión temporal de la comunicación por Internet. Según Staehle, *Empire 24/7* trata de «imágenes instantáneas para el consumo instantáneo». El proyecto de Staehle muestra cómo la ubicuidad de las cámaras ha creado un entorno warholiano en el que la más cotidiana de las escenas está disponible para cualquiera con acceso a Internet, en cualquier momento y lugar, 24 horas al día, los siete días de la semana. La proyección de Staehle creaba la ilusión de una ventana virtual, como si uno pudiese asomarse a Nueva York a través de la pared del museo de Karlsruhe. *Empire 24/7* constituye por tanto una visceral demostración del modo en que Internet hace irrelevante la distancia física.

Staehle ha continuado trabajando con *webcams* e Internet en diversas instalaciones para galerías, en las que incluía numerosas proyecciones a gran escala de escenas exteriores con vocación de cuadros paisajísticos animados. En septiembre de 2001, Staehle presentó en la galería Postmasters de Nueva York *2001*, una instalación con tres vistas tomadas con otras tantas *webcams*: una de un monasterio fortificado en Stuttgart, otra de la torre de telecomunicaciones de la berlinesa plaza Alexanderplatz y otra del centro de Manhattan. Esta última captó los ataques contra el World Trade Center en directo y transformó durante un breve espacio de tiempo la obra en el equivalente a un cuadro histórico de la era informática.



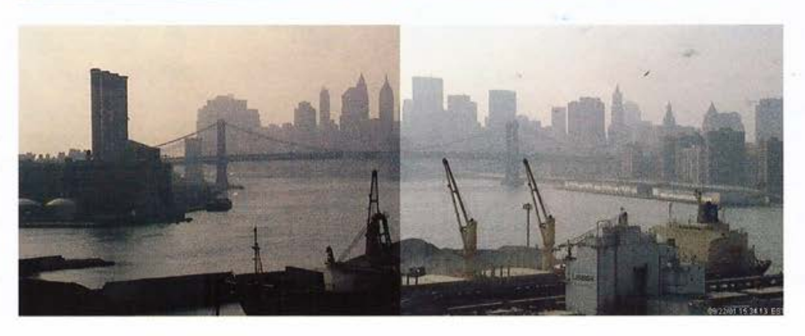
Empire 24/7, 1999











La región de los pantalones transfronterizos

3DS Max, proyector, GPS, MaxScript
Palabras clave: visualización de datos, instalación, ubicación, vigilancia
http://www.torolab.co.nr

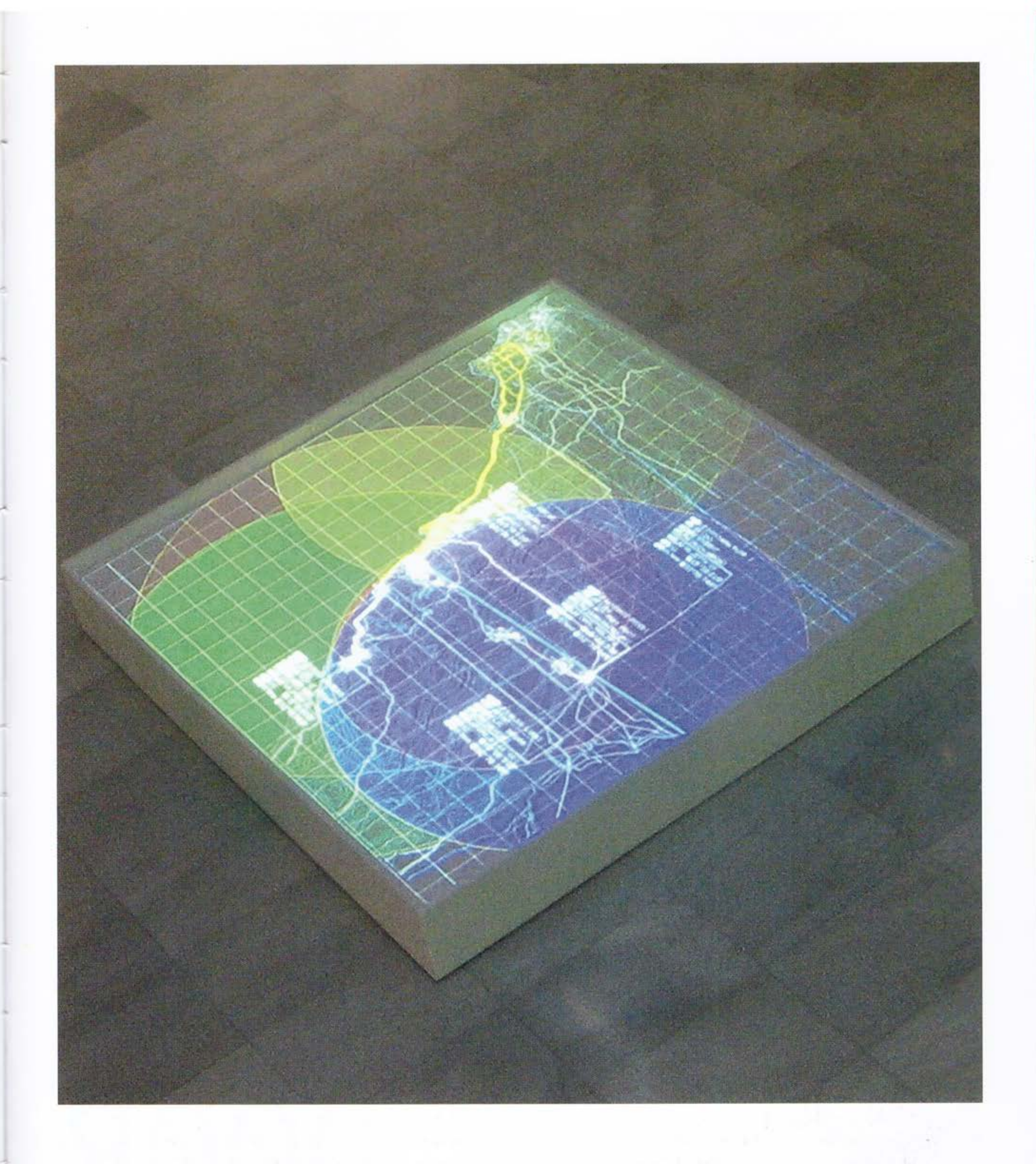
A comienzos del siglo XXI, varios artistas empezaron a experimentar con los sistemas de posicionamiento global (GPS) que permiten localizar nuestros movimientos en el espacio físico vía satélite. En *La región de los pantalones transfronterizos*, Torolab, un colectivo de arquitectos, artistas, diseñadores y músicos con sede en Tijuana y encabezados por Raúl Cárdenas Osuna, se vale de transmisores GPS para explorar la logística de la vida cotidiana en las ciudades fronterizas de Tijuana y San Diego. El proyecto pone de manifiesto no solo la movilidad transfronteriza de los habitantes de la región, sino también el potencial artístico de las tecnologías de localización.

Durante un período de cinco días, los miembros del colectivo, pertrechados con transmisores GPS, se vistieron con ropa diseñada por Torolab: falda, chaleco, dos pares de pantalones que podían vestirse con camiseta, cada uno de ellos con un bolsillo secreto para un pasaporte mexicano. Llevaron también la cuenta del combustible consumido por sus coches. Los datos del GPS y del combustible fueron luego introducidos en el ordenador y visualizados (mediante un programa modificado por Torolab) como un mapa animado. Cada miembro participante de Torolab aparecía en pantalla como un punto de color sobre el mapa urbano, rodeado por un círculo cuyo diámetro indicaba la cantidad de combustible en el depósito. En 2005, *La región de los pantalones transfronterizos* fue presentada en la feria de arte contemporáneo ARCO de Madrid. La instalación incluía un mapa topográfico en relieve del área de San Diego y Tijuana montado en el suelo, sobre el cual se proyectaba la animación desde el techo. La animación comprimió varios días de datos de situación en un bucle de ocho minutos de duración (unas 900 veces más rápido que en tiempo real) y mostraba a los distintos miembros del colectivo en su deambular por el vasto espacio urbano de la zona.

Vertex Project, 1995–2000

La frontera entre San Diego y Tijuana es una de las más ajetreadas del mundo, ya que más de cien mil personas la atraviesan diariamente. Al igual que sucedía en *BorderXing* (2002), de Heath Bunting y Kayle Brandon (una guía *on-line* para cruzar en secreto fronteras internacionales dirigida a aquellas personas sin los documentos necesarios), *La región de los pantalones transfronterizos* se vale de la frontera, de sus incesantes atascos de tráfico y sus humillantes registros y ve en ella una oportunidad para la experimentación creativa. *La región de los pantalones transfronterizos*, sin embargo, enfoca la frontera principalmente como una oportunidad de experiencia estética y no de abierta crítica política. De modo similar, el *Vertex Project* (1995–2000) de Torolab propone construir un puente peatonal de acero y fibra de vidrio que atraviese la frontera entre San Diego y Tijuana y sirva de gigantesco espacio expositor multimedia. Los participantes podrían enviar a través de un ordenador *in situ* sus imágenes y textos, que serían proyectados sobre las dos pantallas del puente; el puente se transformaría así en un espectáculo artístico de base.

Torolab fue fundado en 1995 por Cárdenas Osuna como «un taller concienciado socialmente y dedicado al examen y la mejora de la calidad de vida de los residentes de Tijuana y la región transfronteriza mediante una cultura de diseño ideológicamente avanzado». La «búsqueda utópica de lo sublime en lo cotidiano» de Torolab recuerda a la obra de algunos constructivistas rusos como Vladimir Tatlin, quien en la década de 1920 experimentó con el diseño de vestuario y la arquitectura bajo el lema «hacer vida del arte».



BUST DOWN THE DOOR AGAIN! GATES OF HELL-VICTORIA VERSION

Flash, estructura metálica, frigoríficos Samsung con acceso a Internet, equipo de sonido
Palabras clave: cine, poesía concreta, instalación, narrativa, remezcla
http://www.yhchang.com/GATES_OF_HELL.html

En 1999, Young-hae Chang, artista coreano licenciado en estética por la Universidad de París I, y Marc Voge, poeta estadounidense afincado en Seúl, participaron en un taller sobre *net art* organizado por Multimedia Art Asia Pacific en Brisbane (Australia). Centraron su atención en Flash, una potente herramienta de animación de imágenes para la Red cuyo dominio puede llevar años. Pasados dos días habían aprendido ya dos de las aplicaciones básicas del programa: cómo mostrar texto en pantalla y cómo sincronizar animación con música. Al igual que Nam June Paik al descubrir el vídeo, un formato que definiría su actividad artística posterior, Chang y Voge encontraron en Flash su medio de expresión. Bajo el nombre YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES produjeron una serie de aceleradas películas de texto en las que una retahíla de palabras sincronizadas con música de *jazz* aparecen en rápida sucesión en la ventana del navegador y ocupan toda la pantalla. Los textos recogen historias trágicas (escritas en diversos idiomas por los propios Chang y Voge) de sexo, violencia, alienación y la insignificancia de la vida humana. En lugar de enfatizar las sofisticadas aplicaciones de las nuevas tecnologías en detrimento de la calidad de la escritura, las historias de Chang y Voge muestran textos efectivos e interesantes, escritos de manera convincente.

BUST DOWN THE DOORS! (2000) narra la historia del asalto a medianoche de una casa por parte de unos agresores no identificados: «Tiran la puerta abajo mientras duermes, entran en tu casa, en tu dormitorio, te sacan de la cama, te empujan en ropa interior a la calle [...]». La narración empieza en segunda persona y luego cambia a la primera y tercera, con lo que ofrece diversas perspectivas de la narrativa. En 2004, YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES produjo *BUST DOWN THE DOOR AGAIN! GATES OF HELL-VICTORIA VERSION*, una remezcla en la que el texto original aparece en rojo superpuesto sobre una fotografía de su obra tal y como fue expuesta en nueve frigoríficos con acceso a Internet para una exposición en la galería Rodin del Museo Samsung de las Artes en Seúl. Los artistas pensaron que usar una nevera con conexión a Internet sería una manera poco usual de presentar *net art*. «La publicidad pretende que creamos que un frigorífico con Internet pone al ama de casa en la cresta de la ola tecnológica. Titulamos la obra *THE GATES OF HELL* porque a nosotros nos parece que esa nevera sirve para mantener a las mujeres en la cocina.»

El arte de los nuevos medios se vale habitualmente de la interactividad para implicar al espectador en la obra. YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES renuncia a la interacción, pero el resultado difícilmente puede considerarse una experiencia pasiva. Al acelerar el ritmo al que aparece el texto hasta alcanzar el umbral de lo legible para el ojo humano, los artistas nos fuerzan a alcanzar un estado de concentración absoluto. *BUST DOWN THE DOORS!* llama la atención por su capacidad para generar un impacto fuerte y visceral con medios muy limitados.

La obra de YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES guarda una estrecha relación con la poesía concreta y el cine experimental. La conexión con la historia del cine la ofrecen el explícito y consistente uso de una cortinilla de título en la que puede leerse «YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES PRESENTS», así como la cuenta atrás reminiscente de la que precedía a las primeras películas.

THE

DØØR

BUST DOWN THE DOORS!, 2000


문을
DØØR

Si desea información acerca de las nuevas publicaciones de TASCHEN, solicite nuestra revista en www.taschen.com/magazine o escríbanos a TASCHEN, C/ Víctor Hugo, 1, 2° Dcha., E–28004 Madrid, España, contact-e@taschen.com, fax: +34 91-360 50 64. Nos complacerá remitirle un ejemplar gratuito de nuestra revista, donde hallará información completa acerca de todos nuestros libros.

Hohenzollernring 53, D–50672 Köln
www.taschen.com

Redacción: Sabine Bleßmann, Colonia
Diseño: Sense/Net, Andy Disl y Birgit Reber, Colonia
Producción: Tina Ciborowius, Colonia
Traducción del inglés: Pablo Álvarez Ellacuría para LocTeam, S. L., Barcelona
Redaccion y maquetación de la edición en español:
LocTeam, S. L., Barcelona

Printed in Germany
ISBN 3-8228-3039-9

Las direcciones de Internet (URLs) que aparecen en este libro pueden no ser válidas en el momento de la publicación del mismo. Sin embargo, se mencionan porque en muchos casos son un elemento importante de la obra.

Créditos fotográficos:
La editorial desea agradecer a todos los archivos, museos, colecciones privadas, galerías y fotógrafos su amable colaboración durante la realización de este libro, así como la autorización para reproducir las imágenes. A menos que se especifique lo contrario, las reproducciones fotográficas proceden del archivo de la editorial. Además de las instituciones y colecciones nombradas en las leyendas de las ilustraciones, cabe mencionar especialmente a:
Página 2: por gentileza de la galería Postmasters, Nueva York
Página 4: fotografía de Martin Vargas
Página 8: por gentileza de PaceWildenstein, Nueva York
Página 14: © de la fotografía: Museum of Contemporary Art, Chicago, fotografía de Michael Raz-Russo
Página 21 izquierda: Dia Center for the Arts, Nueva York
Página 52: fotografía de Peter Cunningham

Obra comparable:
Página 78: *Amalgamatmosphere*, 2001, cliente de CarnivorePE desarrollado por Joshua Davis, Branden Hall y Shapeshifter

Página 1
ANNE-MARIE SCHLEINER, JOAN LEANDRE Y BRODY CONDON

Velvet-Strike
2002, *Counter-Strike*, DVD, HTML
http://www.opensorcery.net/velvet-strike

Página 2
JENNIFER Y KEVIN MCCOY

Every Shot/Every Episode
2001, 277 DVD con sonidos diversos, maleta, reproductor de DVD, monitor LCD

Página 4
RAFAEL LOZANO-HEMMER

Vectorial Elevation
1999, obra interactiva que transformó el Zócalo de Ciudad de México. En la web del artista había una interfaz tridimensional que permitía al visitante crear esculturas de luz mediante 18 proyectores colocados por toda la plaza.
http://www.alzado.net

En esta serie

EXPRESIONISMO — Norbert Wolf
POP ART — Klaus Honnef
SURREALISMO — Cathrin Klingsöhr-Leroy
DADAÍSMO — Dietmar Elger
REALISMO — Kerstin Stremmel
ARTE MINIMALISTA — Daniel Marzona
CUBISMO — Anne Ganteführer-Trier
FUTURISMO — Sylvia Martin
ARTE FANTÁSTICO — Walter Schurian
EXPRESIONISMO ABSTRACTO — Barbara Hess
ARTE CONCEPTUAL — Daniel Marzona
VIDEOARTE — Sylvia Martin
ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS — Mark Tribe/Reena Jana
ARTE ABSTRACTO — Dietmar Elger
LAND ART — Michael Lailach

Arte en TASCHEN – selección

ARTE DEL SIGLO XX — Ingo F. Walther (Ed.), Karl Ruhrberg, Manfred Schneckenburger, Christiane Fricke, Klaus Honnef
TASCHEN COLLECTION
ART AT THE TURN OF THE MILLENNIUM — Uta Grosenick, Burkhard Riemschneider (Ed.)
ART NOW — Uta Grosenick, Burkhard Riemschneider (Ed.)
ART NOW VOL 2 — Uta Grosenick (Ed.)
DIGIPOP — Karim Rashid, Albrecht Bangert, Conway Lloyd Morgan
DIGITAL BEAUTIES — Julius Wiedemann (Ed.)
DIGITAL DIARIES — Natacha Merritt
1000 GAME HEROES — Julius Wiedemann (Ed.), David Choquet
MUJERES ARTISTAS — Uta Grosenick (Ed.)

«Back to visual basics.»

International Herald Tribune, Paris

«EXPLORAMOS EL ORDENADOR DESDE EL INTERIOR Y LO REFLEJAMOS EN LA RED. CUANDO EL ESPECTADOR CONTEMPLA NUESTRA OBRA, ESTAMOS DENTRO DE SU ORDENADOR [...] Y NOS HONRA ESTAR EN EL ORDENADOR DE ALGUIEN. CUANDO ESTÁS EN EL ESCRITORIO DE ALGUIEN, ESTÁS MUY PRÓXIMO A ESA PERSONA. CREO QUE EL ORDENADOR ES UN INSTRUMENTO CON EL QUE ACCEDER A LA MENTE DE ALGUIEN.»

Dirk Paesmans, Jodi

«Arte de los nuevos medios» es el término general con el que se describe el arte relacionado o creado con tecnología desarrollada o popularizada a finales del siglo XX. A menudo se emplean indistintamente apelativos como «arte de los nuevos medios», «arte digital», «arte informático», «arte multimedia» y «arte interactivo». El presente volumen define el arte de los nuevos medios como un movimiento artístico internacional y como un conjunto de actividades artísticas que se valen de las nuevas tecnologías para explorar sus posibilidades culturales, políticas y estéticas. Entre los géneros representados se encuentran el *net art*, el arte informático, videojuegos creados por artistas, proyectos de sistemas de localización, narraciones interactivas e instalaciones y *performances* multimedia.

0100101110101101.ORG CORY ARCANGEL NATALIE BOOKCHIN JONAH BRUCKER-COHEN Y KATHERINE MORIWAKI HEATH BUNTING Y KAYLE BRANDON SHU LEA CHEANG VUK COSIC ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER ETOY MARY FLANAGAN KEN GOLDBERG NATALIE JEREMIJENKO JODI PAUL KAISER Y SHELLEY ESHKAR JOHN KLIMA KNOWBOTIC RESEARCH EN COLABORACIÓN CON PETER SANDBICHLER GOLAN LEVIN EN COLABORACIÓN CON SCOTT GIBBONS, GREGORY SHAKAR Y YASMIN SOHRAWARDY OLIA LIALINA RAFAEL LOZANO-HEMMER JENNIFER Y KEVIN MCCOY MOUCHETTE MTAA MARK NAPIER MENDI Y KEITH OBADIKE R A D I O Q U A L I A RAQS MEDIA COLLECTIVE RSG ®™ARK ANNE-MARIE SCHLEINER, JOAN LEANDRE Y BRODY CONDON ALEXEI SHULGIN JOHN F. SIMON JR. CORNELIA SOLLFRANK WOLFGANG STAEHLE TOROLAB YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES

ISBN 3-8228-3039-9
9 783822 830390

www.taschen.com